

LA REVISTA DE JUEGOS DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

Dragon

DragónTM

M A G A Z I N E

EDICION ESPAÑOLA

475 PTAS.



PRIMER NUMERO:
EDICION DE COLECCIONISTA

MODULOS:



LA FUENTE DE
LA SALUD

MASTODONTE

EL BESTIARIO
DEL DRAGON

SE BUENO
CON TU
ARBITRO

ROLES PARA
JUGADORES
DE ROL



1991

CON INFORMACION SOBRE: JUEGOS DE ROL, LIBROS, FIGURAS, VIDEOJUEGOS,
CARTAS, CONSULTORIO, CONTACTOS, CLUBS, JORNADAS, BOLSA...

Dungeons & Dragons®

Game

¡Por fin en castellano!



Dungeons & Dragons® y el logo TSR son marcas registradas por TSR, Inc. © 1992 TSR, Inc. Distribuido por Borrás Plana, S.A.



SUMARIO

Número 1

Edición EE.UU.

Publisher
James M. Ward

Editor
Roger E. Moore

Fiction Editor
Barbara G. Young

Assistant Editor
Dale A. Donovan

Art Director
Larry W. Smith

Edición España

Director
Luis Vigil

Redactor Jefe
Francisco José Campos

Redactores
Laura Balestra
Angel Carrillo
Luis D'Estrées
Ricard Ibáñez
Mariano Liwsky
Alex Miquel
Ernesto Uriol

Traductor
Domingo Santos

Ilustrador
Xavier Musquera

Corrector de estilo
Francisco Solsona

Diseñadores gráficos
Miguel Angel Escobar
Lluís Guillén
Antonio Sánchez

Director de Producción
Hans L. Kötz

Director Comercial
Francisco Morales

Director de Publicidad
Salvador Enériz

ARTICULOS

- 10** **ESTO ES ROL, NO ROLLO** - George T. Young
Como puede ayudar el master a los jugadores
- 18** **SE AMABLE CON TU ARBITRO** - Stewart Robertson
Un buen jugador no es el que mejor hace rodar los dados
- 22** **ROLES PARA JUGADORES DE ROL**
Modos en que ayudar al master y animar el juego
- 26** **¿QUÉ TIENE EN SUS BOLSILLOS?** - Ed Greenwood
O como puede un ladrón hallar aventura en la siguiente bolsa
- 59** **EL BESTIARIO DEL DRAGON** - Gregory Detwiler
Dos adiciones, poco recomendables, a la familia dragonil

MODULOS

- 54** **MASTODONTE** - Roger E. Moore
(para AD&D™, niveles 4-7)
Hay un goblin que tiene el mejor y más mortífero juguete
- 62** **LA FUENTE DE LA SALUD** - Ann Dupuis
(para D&D™, nivel 1)
Un sorbo de su agua sana, pero llegar hasta ella puede matarte

RELATO

- 30** **EL NIDO DEL GRIFO** - Ardath Mayhar
Ser madre siempre es difícil, y si se es una madre grifo...

SECCIONES

- 4** **EL RUGIDO DEL DRAGON**
Habla nuestro Director
- 5** **PLUMAS ENVENENADAS**
Las misivas que nos llegan
- 6** **EL ORACULO DE LOS DIOS**
Consultorio para jugadores
- 7** **+3 EN CARISMA**
Contactos entre los lectores
- 8** **EL ZOCCO DE LANKHMAR**
Una bolsa de compraventa
- 9** **EL HERALDO DE LA CORTE**
Anuncia clubs, jornadas, fanzines...
- 16** **UNA ACLARACION...**
Cuatro palabras sobre la Guía del Juego de Rol
- 52** **CHACOTAS Y COQUITOS**
Un alto en el camino, para reir antes de seguir
- 73** **RUNAS Y PERGAMINOS**
Los libros del juego de Rol
- 74** **JAQUE MATE**
El mercado de los juegos
- 76** **CON PIES DE PLOMO**
Novedades en figuras para jugar
- 78** **BYTES Y MAZMORRAS**
Los otros juegos, los electrónicos
- 82** **LA TIRADA FINAL**
También habla nuestro Redactor Jefe

ESPECIAL

- 35** **POSTER/MAPA DE LA FUENTE DE LA SALUD**
Un terreno de juego ideal para tus figuras... o tu imaginación

El Rugido del Dragón



¡BIENVENIDOS A LA CUEVA DEL DRAGON!

Hay quien dice que, desde que estoy en ésta potente editorial, me he especializado en las editoriales de presentación de nuevas revistas, lo cual es toda una exageración, aunque lo cierto es que tal especialización no me molestaría en lo más mínimo, porque ello significaría que íbamos viento en popa (¿más de lo que ya vamos?).

En cambio, las que sí me molestan, y sobremanera, son las otras... las editoriales de despedida de revistas que se cierran. De esas también he tenido que hacer alguna que otra en mis tres años en Ediciones Zinco.

Pero no es tiempo ahora de malos recuerdos, sino de gran alegría, así que se despejen los negros nubarrones, brille radiante el sol y suenen trompetas triunfales ("Anuntio vobis gaudium maximum")... porque ha llegado LA REVISTA.

Sí, amigo lector, no lo dudes: ésta es la revista que estabas esperando, tú que notas en las venas el bullir de esa droga llamada Juego de Rol, y que sentías necesidad de un medio que te hablase, en profundidad y con conocimiento de causa, de esa afición tuya... de las novedades, de los encuentros, de la filosofía tras el Rol, de las infinitas posibilidades de tu hobby.

Para eso, justamente para eso, nace aquí y ahora DRAGÓN MAGAZINE en su edición española. Un a edición que es hija de la más importante revista de Rol del mundo: la del mismo nombre en su edición en inglés. Así, nuestra DRAGÓN (con acento en la o, que para algo hablamos en castellano) viene a unirse fraternalmente a la edición francesa, y cuenta con la herencia de los 17 años de experiencia de la edición estadounidense, con todo su tremendo bagaje de prestigio, experiencia, relaciones y de material.

Pero no acaba aquí lo que te vamos a ofrecer, amigo lector, en éstas páginas. Queremos ayudarte a jugar (en especial, si estás interesado por el Advanced Dungeons and Dragons, que al fin y al cabo lo editamos nosotros... aunque no nos olvidaremos de los otros juegos), y, para lograrlo, hemos conseguido que también nos dejen publicar módulos tomados de DUNGEON, la revista hermana (en los EE.UU.) de DRAGON MAGAZINE.

Y, por si todo lo anterior fuese poco, he buscado la colaboración de un plantel de roleros de tomo y lomo, encabezados por nuestro Redactor Jefe, el nunca bien ponderado Francisco José Campos, para que os hablen de todo lo divino y lo humano que pase en éste país de nuestras entretelas y esté relacionado con el Rol.

¡Ah... y no os creáis que vosotros, los lectores, os escapáis de ésta! También necesito de vuestra colaboración, para dar vida y sabor local a las secciones de correspondencia, contactos, bolsa, consultas... Y si tenéis un club, publicáis un fanzine u organizáis unas jornadas, también quiero saberlo, para pregonarlo a los cuatro vientos. Pues, no lo olvidéis, ésta va a ser la primera revista de Rol en español de alto tiraje y que tenga una distribución realmente nacional... con la ayuda de nuestra distribución a varios niveles (quioscos, librerías, tiendas especializadas, grandes superficies... vamos a intentar llegar a todos los rincones de la bendita piel del toro.

Pero bueno, el Dragón se cansa... no es joven, y ya ha rugido mucho por ésta primera vez. Así que lo deja para la próxima... que será el mes que viene, pues aunque nuestra periodicidad va a ser, en principio, bimestral, en mayo sacaremos un número extra, con motivo del Salón del Comix de Barcelona (en donde tenemos stand), y del Jesyr'93 (si lo hubiera o hubiese).

Y bienvenidos a la Cueva del Dragón...

-Luis Vigil

PS.: La ilustración de cabecera es un Dragón tomado de "Moisés llevando a los hijos de Israel a través del desierto", un grabado alemán del 1480.

DRAGON (R) Magazine and DUNGEON (R) are published by TSR, Inc., P.O. Box 756 (201 Sheridan Springs Road), Lake Geneva WI 53147, United States of America. DRAGON and DUNGEON are registered trademarks of TSR, Inc. Editorial material on this issue was published in DRAGON (R), Issues 164 ("What has he got in his pockets, anyway?"), 182 ("The Dragon's Bestiary"), 183 ("Gryphon's Nest") & 188 ("That's Roll, not Role", "Be Nice to your Referee" & "Roles for Role Players" and DUNGEON (R) Issues 27 ("Juggernaut") & 39 ("The Fountain of Health"), and is copyright (C) 1990, 1991, 1992 & 1993 TSR, Inc. All Rights Reserved in English and Spanish. Published here by permission of TSR, Inc. All rights to the contents of this publication are reserved, and nothing may be reproduced from it in whole or in part without first obtaining permission in writing from the publisher. Material published here does not necessarily reflect the opinions of TSR, Inc. Therefore, TSR will not be held accountable for opinions or misinformation contained in such material. (R) designates registered trademarks owned by TSR, Inc., TM designates trademarks owned by TSR, Inc. Most other product names are trademarks owned by the companies publishing those products. Use of the name of any product without mention of trademark status should not be construed as a challenge to such status.

Copyright (C) 1993 TSR, Inc. All Rights Reserved. All TSR characters, character names, and distinctive likenesses thereof are trademarks owned by TSR, Inc.

Copyright (C) 1993 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en éste idioma.

El material publicado en Dragón Magazine no refleja, necesariamente, las opiniones de Ediciones Zinco. Por consiguiente, la empresa editora declina toda responsabilidad inherente a las opiniones aquí manifestadas, o a cualquier información errónea publicada.

Todo el material publicado en Dragón Magazine se convierte en propiedad exclusiva del editor, a menos que se haya llegado a acuerdos específicos al respecto, antes de su publicación. Dragón Magazine agradece el envío, no solicitado, de material escrito o gráfico; sin embargo, el editor no puede, en ningún caso, aceptar responsabilidades por tales envíos. El material recibido nunca será devuelto, por lo que sugerimos el envío de fotocopias, o bien copias en disquetes de ordenador, nunca de originales.

Dragón Magazine Número 1, Abril/Mayo de 1993. Edita Ediciones Zinco S.A., Avenida de Roma 157, 9º, 08011 Barcelona, España. Director de Publicaciones: Luis Vigil. Grabados: M.C. Imprime: Lerner. Distribuye: Coedis S.A., Ctra. Nacional II, Km. 609,4, Molins de Rei. Depósito legal: M/7389/93. Impreso en España. Printed in Spain. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 475 Ptas. (Incluye transporte)



PORTADA:

Babette la Bárbara, un personaje de fantasía inspirado por Babette Fletcher, la novia real de nuestro artista de la portada: Clyde Caldwell, se alza victoriosa sobre un gigantesco habitante de las cavernas. Título de la ilustración: "El gusano ha muerto".

2 PLUMAS ENVENENADAS



A estas alturas, y aunque sea el primer número de DRAGON MAGAZINE, me parece que no será necesario tirar por inteligencia para saber de qué irá esta sección. Nuestros amorosos goblins se encargarán de contestar en la medida de lo posible aquellas cuestiones, dudas, aclaraciones, notas al margen, maldiciones, peticiones de auxilio desesperado, imprecaciones y otras finas hierbas que nos hagáis llegar. Nuestra intención es que el correo que se publique en estas páginas sea de interés general, y la de dar cauce a todas aquellas cartas que no entren específicamente en las demás secciones que, con vuestra ayuda, queremos sacar adelante: consultorio, bolsa, contactos entre jugadores, etc.

Como todo no pueden ser alegrías, también hay algunas restricciones. Si es necesario, extractaremos o clarificaremos las misivas que recibamos por el bien de todos. Y por desgracia, nos vemos obligados a no mantener correspondencia sobre las cartas dirigidas a la revista (lo siento, chicos, pero solo tengo dos manos y una secretaria). Si os da por enviar algún dibujo o algo así, os avisamos que no podemos responsabilizarnos de la devolución de originales. Por suerte, existen las fotocopias. Ah, y por supuesto, no solo está el papel. Nuestro fax es el (93) 323 72 37, y es una de las maneras más rápidas de llegar hasta nosotros. O disquetes (formatos usuales de PC y Macintosh): aceptamos de todo, hasta regalos por Navidad.

He leído en un anuncio que este año piensan sacar al mercado la revista DRAGON, y me gustaría saber hacia que fecha la piensan sacar. También me gustaría saber si la van a vender en los quioscos o en librerías especializadas.

Nosotros, mi grupo de AD&D, recibimos la DRAGON de

Inglatera y una parte de las que mas nos gusta son las cartas que mandan a la redacción preguntando por diversos aspectos del juego. Llevamos jugando cerca de dos años y estas cartas nos han resuelto gran parte de nuestros problemas. Por supuesto, nuestra versión del AD&D es en inglés y en nuestra situación se encuentra bastante gente. Por eso nos gustaría saber si la sección de cartas la piensan llenar con cartas de los lectores españoles o con las originales de Inglaterra.

Otro tema que nos gustaría saber es si piensan sacar pronto las guías del perfecto guerrero, mago, psiónico, clérigo y la guía de catacumbas. Asimismo, nos gustaría saber si tardarán mucho en sacar el Spelljammer (la ampliación del AD&D). Atentamente:

J. Paz Vigo (Pontevedra)

En fin, si estáis leyendo esto, confío en que deis por satisfecha vuestra primera pregunta. La periodicidad de DRAGON será, de momento, bimestral, y su distribución será la de cualquier revista normal: podrás encontrarla en quioscos y tiendas especializadas.

Estamos totalmente de acuerdo contigo en lo de las cartas (de hecho, es una de las apuestas más fuertes de DRAGON, vuestra participación activa en la revista) y esperamos llenar todas las secciones al cien por cien con cartas de lectores españoles. Británicos y americanos ya tienen su revista, y nosotros necesitamos ya una, ¿no?

En cuanto a los manuales que citas, programadas están la mayor parte de las guías: antes de que acabe el año dispondremos seguramente de la del Buen Guerrero y la del Buen Ladrón; las otras ya irán llegando. No se exactamente a qué suplemento de AD&D te refieres con eso de la "guía de catacumbas", y no tengo a la vista nada que se parezca a lo que des-

cribes. En cuanto a Spelljammer (AD&D en el espacio exterior)... ni hemos pensado todavía en él. De todas formas, espero que le eches un vistazo al próximo lanzamiento de Dark Sun (Sol Oscuro), un universo de Ci-Fi para el Advanced que, en mi modesta opinión, es mucho mejor que Spelljammer. Ahora, sobre gustos no hay nada escrito...

Somos un grupo de amigos, bastante aficionados a los juegos de Rol. De hecho, jugamos cinco sesiones semanales, o sea, que estamos viciados, sobre todo al AD&D. Obtuvimos hace poco la Guía del Juego de Rol, y una idea que hasta entonces había estado rondando por mi cabeza, tomó algo mas de forma. Somos siete compañeros de aventuras, pero supongo que pocos para organizar algo como es un juego de rol en vivo, por lo que he tenido la desesperada idea de escribir esta carta sin saber siquiera si me valís a contestar.

Por motivos diversos nos es imposible a ninguno informarnos de la mejor manera posible, que es apuntándonos a uno ya organizado y tomar nota; por eso confío en que nos contestéis respondiendo a unas preguntillas de nada.

1-¿Hay algún tema realizable por chavales de 13 a 15 años, mínimamente interesantes y además creíbles? Podría ser algo como de espías, pero no se, con pocos medios se convertiría en una caza del tesoro.

2-¿Se necesita algún tipo de permiso de las autoridades para algo que podría abarcar una urbanización de 855 viviendas?

3-¿Da buen resultado montar una aventura para que la jueguen vecinos o personas a las que puede ser que no conozcas? (Si se ponen algunos en plan gamberrillo, ¡adiós diversión!)

4-¿Qué es mejor, que los jugadores vayan por libre, en un grupo o en varios? Luego para con-

trolarlos...

5-¿Merece la pena?

6-¿Se nota mucho que solo voy a primer curso de mecanografía?

7-¿Recibiré contestación? ¿Y quién me dirá que no la recibiré si no la recibo?

8-Espero que tengáis sentido del humor... ¡¡Glubs!!

**Vicente Manuel Patiño
Maraver & CO.**

Esta carta llevaba cierto tiempo criando polvo en el archivo, pero aquí se contesta a todo el mundo, sea mas tarde o mas temprano. Pasamos pues la palabra al #\$\$\$ del redactor jefe, que es el que entiende de esto.*

Vicente, hijo, lo primero que yo haría en vuestro lugar sería agenciarme una copia de Killer y otra de Como Organizar Un Asesinato. Tras concienzuda lectura y posterior puesta en práctica en "petit comité" de lo leído, las ideas os tendrían que salir por las orejas. Una caza del tesoro, bien organizada, no tiene por qué estar mal.

Es conveniente pedir los permisos oportunos (así las autoridades también pueden ayudar), si en el desarrollo del juego se puede molestar a terceras personas ajenas a lo que está ocurriendo. Si están avisados, se minimizan los problemas y se puede conseguir su comprensión y su colaboración.

Antes de empezar "en serio", es preferible empezar entre amigos, y descubrir si se es capaz de controlar lo que te traes entre manos. La gente que se apunta a estas cosas, según mi modesta experiencia, suele tener un comportamiento ejemplar.

Todo lo que sea original, se salga de la norma y esté bien organizado, SIEMPRE merece la pena. Oído al parche, ¿no?

Repasa la Guía del Juego de Rol y tranquilo. Tu mecanografía es excelente.

ORÁCULO DE LOS DIOS



ESCAMAS DE DRAGON

A pesar de lo que pueda parecer a simple vista, esta sección de consultorio no tiene mucho que ver con la entrañable señora Francis, y si con esas dudas trascendentales que suelen asaltar a másters y jugadores a la hora de saquear un «dungeon». ¿Puede un mago llevar cincuenta dagas para lanzar? ¿Cuáles son los tipos de interés usuales entre los prestamistas de Krynn? ¿Cómo limpiar las manchas de sangre de kobold de las cotas de malla? ¿Un guardabosques ha de ser obligatoriamente funcionario de ICONA? ¿Da puntos de experiencia linchar a un caótico-malvado-bocazas? ¿Se puede animar a una espada mágica deprimida mediante el psicoanálisis? ¿Y si el psicoanalista es argentino? Seguro que todos nos hemos planteado preguntas como éstas, o quizá menos importantes, acerca de los juegos y reglamentos más

al uso. Antes de adoptar soluciones radicales o devarnos los sesos hasta perder el sueño, podéis intentar formular esas cuestiones en un trozo de papel y hacerlas llegar a esta sección. Un experto y sesudo equipo de másters se romperá los cuernos para dar cumplida satisfacción a vuestras inquisiciones y requerimientos. Plantead la situación que os tiene al borde del desequilibrio con un poco de concisión, y veremos qué podemos hacer por vosotros. De momento, abramos el apetito al amigo lector, con algunas sencillas muestras de nuestra hermana estadounidense...

¿En qué orden van los volúmenes del Compendio de Monstruos?

En el orden que tú quieras. El primer volumen contiene los monstruos «básicos», los que pueden encontrarse en cualquier campaña. El resto de volúmenes contienen criaturas asocia-

das a universos determinados, como la *Dragonlance* o *Sol Oscuro*. Todos o algunos de los monstruos de esos apéndices pueden encontrarse en otros lugares. La presentación en fichero de anillas del Compendio permite a los DM ordenar los monstruos, según los criterios que crean más convenientes.

¿Qué les ocurre a los PJ que quedan en estado de «shock» a causa de una aparición sobrenatural? ¿Qué tiros podrían aplicarse para determinarlo, y qué PJs entran en este estado?

Eso es potestad del máster. La manera más fácil de arreglarlo sería que el personaje afectado tirara contra paralización, con ajustes por sabiduría. Los efectos de un tiro fallido varían con la situación concreta, pero las reglas de moral de la *Guía del Dungeon Master* pueden darte algunas ideas.

Un personaje de categoría dual, ¿reci-

be un nuevo grupo de pericias cuando cambia a una nueva clase?

Eso es cosa a determinar por el máster, pero sugerimos que no sea así. Las pericias de un PJ reflejan lo que éste ha aprendido antes de embarcarse en la aventura. Cambiar de clase no le aporta ningún conocimiento nuevo. Además, puesto que las reglas permiten a un personaje cambiar de clase varias veces si logra la experiencia para ello (cfr. *Manual del Jugador*), te encontrarás con problemas de equilibrio en el juego, cuando los jugadores empiecen a lograr diversos grupos de pericias «iniciales». Los personajes duales, sin embargo, deben aprender de otra manera, y cuando se embarcan en una nueva clase, se les debería dar una pericia nueva en armas (y otra en no armas, si la campaña las usa). De lo contrario, el personaje quedaría paupérrimo a la hora de dedicarse a su nueva vocación. Una o dos, pero no todas.



La revista que te ofrece
información, módulos,
ayudas, y escenarios
para tus juegos favoritos.
Con cada número, un
juego en su interior !!!

Búscala en tu tienda habitual o pídelas por carta a:
Ludopress • Apartado de Correos, 47 • 08190 Vallldoreix [Barcelona]

+3 EN CARISMA



A veces, el problema no es hacerse con el juego de nuestros sueños o la campaña de nuestros amores, sino poder compartirla con otros aventureros intrépidos. Intercambiar impresiones con otros másters o jugadores, reclutar voluntarios para salvar el reino (y tomar unas copas después), pedir refuerzos para lo que empezó pareciendo una pelea de taberna, o alistarse en la Marina Imperial son cosas que pueden hacerse cómo-

damente a través de esta sección. O simplemente hacer amigos, caramba, que esta sociedad moderna es la caraba para esto de las relaciones humanas, y si uno no se espabila, se agobia mas que un submarino debajo de un grifo. La filosofía primaria de +3 en Carisma es fomentar las relaciones personales entre adeptos del juego de rol de toda España, y del extranjero incluso. Bien sea para pedir algo, bien para ofrecer algo, ponemos a vuestra

disposición esta tribuna única que es **DRAGON MAGAZINE**. Intentad ser breves y concisos, dejad claro vuestros datos de contacto y lo que pretendéis con vuestro llamamiento, y nosotros haremos el resto.

—El Club de Rol del Casal de Joves de Sarrià ofrece, por la módica cantidad de cien pesetas, el carnet de dicha entidad. Con él, cada tarde de lunes a viernes, de 5 a

9.30, se puede tener acceso a la ludoteca y a la sala de rol. Esta puede utilizarse para tus partidas reservándola previamente. Una iniciativa que no se la salta un goblin, a nuestro entender. El Casal de Joves de Sarrià está sito en la Plaza Cirici Pellicer, 2, de Barcelona. El teléfono de contacto es el (93) 205 02 29. Dicho centro cuenta con la experiencia de montar diversas actividades conjuntas con la Sociedad Tolkeniana Española, todo un aval.

—**DRAGON MAGAZINE** precisa contactos roleros de alto nivel para convertir esta sección en el orgullo del Reino. Interesados, dirigirse a Ediciones Zinco y preguntar por la redacción. Posibilidad de invitación a café y copas.

TU NUEVA TIENDA DE JUEGOS EN MADRID



Príncipe de Vergara 82
28006 MADRID

Todo en Rol, Estrategia, Tematicos, Figuras, etc.

EL ZOCO DE LANKHMAR



¿Dónde demonios podré conseguir ese módulo que se jugó en el campeonato de *Advanced* de Matadragones de Arriba? ¿Quién estaría dispuesto a cambiarme las reglas de *Teenagers From Outer Space* por las de *Hurlements*? ¿Te ves obligado a vender ese manual casi incunable, obligado por el señor Solchaga y la crisis económica...? ¿Alguien tiene módulos propios sobre la Grecia clásica para *D&D*? Pretensiones y propuestas como éstas tienen cabida en este rincón de la revista. Si vendes, compras, cambias, cedas en usufructo, alquilas o financias con «leasing» cualquier tipo de material sobre rol o afines (que no sea inmoral, ilegal o que engorde), haznos una propuesta por escrito. Puede que otro lector de la revista esté interesado en ella, o te haga otra propuesta mejor. Nosotros, como somos muy buenas personas, no cobramos comisión por el servicio, y os tenderemos un cable, con todo el gusto del mundo. Claridad y brevedad serían dos cualidades

muy de agradecer. Lo demás, queda a vuestra entera discreción.

—Busco módulos de creación propia para los juegos marginales *Star System* y *Privado*. Cambio por los míos o compro a precio módico. Interesados, dirigirse al teléfono (93) 453-04-85. Preguntar por Paco.

—**ATENCIÓN, ANUNCIO DEL MAXIMO INTERES:** Se necesitan módulos, ayudas de juego, artículos de rol y todo tipo de documentación o material sobre el tema de elaboración propia. Se exige originalidad y calidad: se ofrecen inmejorables condiciones de publicación y promoción. Interesados, enviar fotocopias (no originales) o diskettes PC/Macintosh a esta revista, Ediciones Zinco, Avda. de Roma, 157, 9.º, 08011 Barcelona, España.

—Necesito **URGENTE-MENTE** una copia del juego de rol en inglés *Sandman*, de Pacesetter (la otra, ya la tengo), puesto que me va

una cena de apuesta en ello. Interesados, contactar con Miguel en el teléfono (93) 359-08-72. Dejad recado y oferta si no estoy.

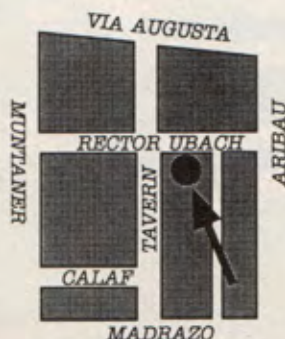
—¿Necesitas una hoja de personaje de impecable factura? ¿O compaginar tu

fanzine de forma honrosa? ¿O «poner de domingo» ese módulo que sólo es un montón de notas garrapateadas? Soy experta en autoedición y tengo mi propio Apple Macintosh. Marta (93) 334-80-61.



JOCS DE TAULA
D'ORDINADOR
DE ROL
WARGAMES (NOUS I DE
SEGONA MÀ)
LLIBRES DE VIATGE
MINIATURES I CÒMICS.

ESTEM A RECTOR UBACH, 9 TEL. 200 71 57 08021
BARCELONA
Parada MUNTANER dels FERROCARRILS CATALANS
Autobus 58 i 64 d'ARIBAU-VIA AUGUSTA



El Dragón Rojo

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS
Y LITERATURA DE FANTASIA

Juegos de Rol y Tablero, Librería, etc. Especializado en material de AD&D (Zinco, Timun Mas, Ral Partha, D.C./T.S.R. comics), D&D Básico (Borrás) y Tierra Media (Minotauro, Jocs Internacional y Mithril Miniatures).

Librería Góngora

c/ Mariano Cubi, 70-74
08006 - Barcelona
Telf. 200 75 67



EL HERALDO DE LA CORTE



No es bueno que el rolero esté solo. Y si lo está, es porque quiere, que aquí se le brinda una oportunidad de electrum puro de poder saltar a la palestra pública y dar a conocer su programa electoral (juy, en qué estaría yo pensando!). *El Herald de la Corte* pretende anunciar a bombo, platillo, y batería completa, todos aquellos eventos relacionados con el juego de rol que tengan lugar en todos los confines de nuestro reino. ¿Que acabáis de fundar un club «chachi-piruli», y queréis que los orcos empiecen ya a temblar? Pues enviadnos vuestro logo, nombre, declaración de intenciones, estatutos, prebendas, re-

galías o cualquier otra cosa que estiméis conveniente, y se enterarán del sarao que vais a montar hasta en los Reinos Olvidados. Si hacéis un fanzine o tenéis un boletín o publicación regular que deseáis dar a conocer, enviadnoslo para que le echemos un vistazo: al menos, de hacer revistas, sabemos cuatro cosas. ¿Que vuestro chiringuito va tan de fábula que organizáis unas jornadas/ campeonatos/partidas de demostración/comida de hermandad/simposios/bodas/bautizos/comuniones (táchese lo que no proceda)? Pues hacednos llegar toda la información necesaria con la debida antelación (o sea, cuanto antes, me-

jor), y DRAGON os ofrece anunciar vuestras buenas nuevas por todos los sitios que visite nuestro heraldo particular. Demostrad que cada día, los jugadores de rol somos más y más marchosos, y que organizamos movidas guapas.

—El club *Kritik* de Barcelona se ha instalado de forma estable en los locales del Casal de Joves de Les Corts. Se les puede encontrar allí los sábados de 18 a 22 horas. La dirección de contacto es: C/. Masferrer, 33-35; 08028 Les Corts (Barcelona). Tel 411 10 74. El Casal ofrece muchas más actividades a los visitantes, tales como cursos de música, taller de teatro, ta-

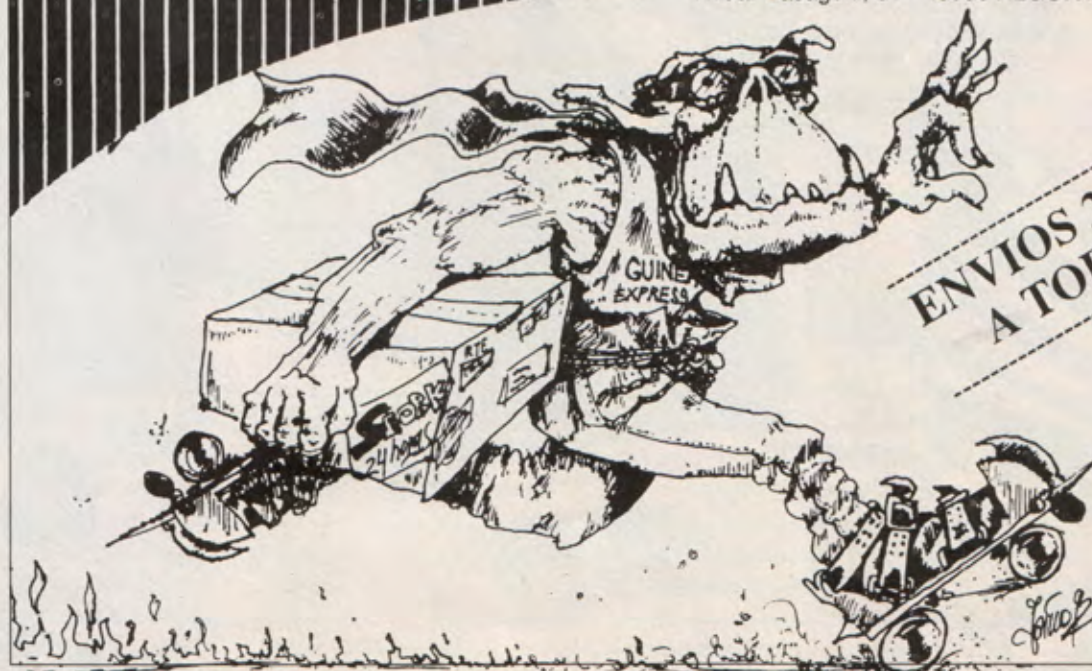
lles, deportes, etcétera. Un contacto muy interesante.

—Pablo Espinosa es el presidente del club de rol *Legend*, sito en La Coruña. Los aficionados de la zona se pueden poner en contacto con: Pablo Espinosa Breen; C/. S. Vicente de Paul, 13-15, séptimo, B; 15002 La Coruña. Que no decaiga.

Seguro que hay más clubes en todo el orbe conocido, pero éstos dos han sido los que se han presentado antes de cerrarse la edición. Sólo esperamos que cunda su ejemplo, y los demás os animéis...

GUINNEA HOBBIES

Avda. Basagoiti, 64 - 48990 ALGORTA (Vizcaya) - Tel. (94) 469 16 45



ENVIOS 24-48 HORAS
A TODA ESPAÑA

JUEGOS DE ROL
WARGAMES
FIGURAS DE FANTASIA
INSIGNIAS MILITARES
ESMALTES
ACRILICOS
KITS PLASTICO
SOLDADOS DE PLOMO
PEANAS MADERA
MATERIALES DECOR.



|| Es «Rol» no «Rollo» ||

Pon más brío en tu juego de rol... y diviértete más.

Por George T. Young
Ilustración de Lissane Lake

El sistema AD&D™ de TSR es un juego de rol. Desgraciadamente, ningún diccionario da todavía de esta palabra la definición que esperan los jugadores: Es una actividad diseñada para divertirse, en la que los participantes piensan creativamente y utilizan su imaginación. Hay numerosos artículos sobre nuevos personajes no jugadores, objetos mágicos y demás, pero se han presentado muy pocas pautas sobre cómo desarrollar mejor el juego. Este artículo, aunque en absoluto exhaustivo, presenta unas cuantas ideas sobre cómo extraerle más a tu juego mediante un desarrollo más efectivo del mismo.

Pon todo el énfasis en el rol

En una ocasión le pregunté a un jugador en una de mis campañas: «¿Por qué crees que lo llaman desarrollar el juego?» Su respuesta fue: «Por los dados.» Lamento decir que hablaba en serio. El juego, tal como él lo veía (y como demasiados de nosotros lo conocemos) es el desarrollo de estadísticas y puntuaciones con la finalidad de llegar a crear un personaje poderoso. La mayoría de nosotros empezamos jugando de este modo, y durante un tiempo es entretenido. Pero, cuando horda tras horda de despreciables monstruos caen ante las esgrimidas espadas de los héroes, la excitación se erosiona. Pronto ya nadie se muestra interesado en cuántos «20» tiras, o ni siquiera en cuántos orcos has matado hoy. Este es el punto en el que la mayoría de los jugadores casuales abandonan el juego, dejando sólo a los jugadores empedernidos dispuestos a pasárselo bien.

Más o menos en este momento, el

grupo que queda empieza a expandir el arte de desarrollar el juego hasta que todo el mundo participa en cierto grado en él. El desarrollo del juego es algo fundamental para el AD&D; nadie juega porque le guste mantener estadísticas y memorizar tablas. La idea detrás de los juegos de rol es muy clara: se trata de puro escapismo, de fingir que eres una persona que evidentemente no eres. ¿Cómo, exactamente, hacemos esto? ¿Qué tablas hay para ello en la *Guía del Dungeon Master*? No hay reglas para desarrollar bien el juego; sin embargo, hay ciertas pautas que te ayudarán a convertirte en un «rolero» mejor.

La pregunta obvia que surge de inmediato es también la más importante: ¿Por qué debemos intentar desarrollar mejor el juego, de todos modos? Por una parte, jugar a un juego de rol es una habilidad que puede impulsarse y mejorarse; como cualquier otra habilidad, cuanto mejor eres en ella, más divertida resulta. La idea misma de jugar a un juego de rol es convertirte en alguien distinto, representar el papel de alguien con una vida peligrosa y excitante (si no espléndida). El jugar a un juego de rol te ofrece toda la diversión de ser alguien que vive cerca del límite sin ninguno de sus riesgos. El juego es, por encima de todo, completamente seguro. Tu personaje puede recibir 17 pg de daño de un solo golpe, caer en un pozo de ácido o ser engullido entero por un monstruo, pero nada de esto te afecta a ti. Todos hemos ido aprendiendo a valorar a nuestros personajes a lo largo del tiempo, y no nos gusta verlos muertos, pero en realidad si eso ocurre no perdemos nada.

Hay un aspecto que hay que tener en

cuenta en los juegos de rol: como la mayoría de las cosas, obtienes sólo lo que pones en ello. Si juegas un personaje superficial, de cartón piedra, distarás mucho de divertirse como lo harías si jugaras a un personaje con una aureola de personalidad y «realidad». Tanto si estás jugando un hechicero elfo de 800 años o un mendigo humano de 80 años, tu personaje tiene que ser creíble. Los actores, en el escenario, «entran en su personaje» e interpretan sus papeles; se desprenden de lo que son y se convierten en lo que no son.

Del mismo modo, los jugadores necesitan desarrollar personalidades para sus personajes. Una vez sepas cómo es tu personaje, debería ser más fácil asumir el estado mental que te permite imaginarte en sus zapatos. Quizá tu personaje sea completamente distinto de como tú eres, hasta el punto de que tú actuarías de una forma muy diferentes a la de tu PJ, dadas unas

Ilustración de John Stanko



circunstancias determinadas. Siempre resulta más divertido jugar si todo el grupo participa; resulta difícil meterse en el personaje cuando todos los demás están interesados tan sólo en conseguir el máximo de tesoro y ser los mejores dictadores de reglas posibles.

También se necesita establecer un cierto talante para un buen desarrollo del juego, porque el talante en el juego es algo comparable al decorado en el teatro. Por encima de todo lo demás, la creatividad es algo absolutamente necesario. Y esto está bien, porque los jugadores de rol son todos ellos creativos; si no lo fueran, no estarían jugando. Cuando un grupo de personas desarrolla bien el juego, su imaginación se pone la primera y todo el grupo se lo pasa en grande. Esa es después de todo la meta de los juegos de rol: divertirse.

Participación

DM: En nuestra última sesión, cuando lo dejamos, tú estabas a punto de enfrentarte con Serpentino, el viejo dragón rojo al que llevas meses persiguiendo, y...

Jugador 1: ¿Qué? ¿Dónde estamos?

Jugador 2: ¿Lo matamos? ¿Dónde está mi parte del tesoro?

Jugador 3: ¿Qué personaje jugaba yo?

En el ejemplo de arriba, los jugadores no tienen ni idea de lo que está ocurriendo. El tiempo transcurrido entre sesiones de juego ha entumecido su apetito de jugar sus roles; no están metidos en la situación. Al final de la última sesión, el grupo estaba tenso y preparado para el encuentro. Ahora están tan distanciados del escenario que durante los siguientes 45 minutos jugarán casi automáticamente antes de volver a ponerse en situación: imaginando lo que van a hacer, planeando, y empujando poco a poco a divertirse de nuevo.

La mejor forma de evitar este problema y el malgasto de tiempo que comporta es preparar a los jugadores (y al DM) para el juego antes de empezar. La forma en que la gente se prepara para los juegos de rol es la misma que para los deportes: con ejercicios de precalentamiento. Estos ejercicios tienen que ser divertidos, y deberían ayudar a situar a los jugadores en el esquema de participantes en el juego. Para empezar, pídele a un jugador que te des-

criba de qué color está pintada la taberna local. Pregúntale a otro jugador cómo celebra su personaje su cumpleaños, y si bebió o no a alguien en el último módulo (si el PJ lo hizo, pregúntale a quién y haz que explique las circunstancias). Cuando el jugador dé una respuesta suficientemente creativa, pasa a la siguiente persona, y hazle las preguntas más inesperadas para obligarle a ser imaginativo. No le formule ninguna pregunta de la que ya conozca la respuesta... haz que piense. La mejor forma de calentar a todo el mundo es bombardear a los jugadores con tantas preguntas como puedas; cuando veas que están pendientes de ellas, ya estás listos para empezar. Es tan sencillo como eso. Del precalentamiento puedes pasar directamente a la aventura, convencido de que el grupo está bien preparado para jugar.

Seguir la corriente

DM: Los espantajos llevan, esto, treinta monedas de oro encima.

Jugador 1: Hey, eso es mucho. Me pregunto por qué llevan tanto dinero.

Jugador 2: Y nunca habíamos encontrado espantajos tan al sur antes.

Jugador 3: Ese tipo, el barón, tiene mucho dinero, así que...

Jugador 2: Amigos míos, huelo a conspiración. Creo que deberíamos hacerle al buen barón una visita...

Lo que tú como DM querías decir era treinta monedas de plata. ¿Rectificas, o dejas que los jugadores sigan adelante con la idea equivocada? Si tienes buen sentido como DM, dejarás a los jugadores en la oscuridad. Cuanto más permita un DM que el grupo elija sus propios caminos en una aventura, más participará el grupo como conjunto. Si el grupo sobreestima la importancia o el papel de un PNJ, como en el ejemplo, sigue adelante con su error. Evidentemente, la idea les resulta intrigante, de modo que déjate llevar por ellos. Más adelante en la aventura te preguntarán si pensabas que iban a descubrir tan pronto los planes del barón. ¡Esto es bueno! Los jugadores tendrán la sensación de que han conseguido algo con sus hábiles deducciones, y si tú alteras la trama de tal modo que sus sospechas se hagan realidad, serán recompensados por su buen desarrollo del juego. En el futuro, se sentirán incluso más interesados en pensar

atentamente sus acciones.

Los escenarios planeados son estupendos siempre que su planificación no los haga restrictivos. Los jugadores necesitan tener la sensación de que están interactuando con el mundo de la campaña, no sólo siguiendo unos senderos marcados en la piedra. Quizás, en el transcurso de una aventura, el PNJ villano más importante que tú deseabas usar quede completamente al margen. Al fin y al cabo no importa, porque el PNJ siempre puede ser usado más tarde. Si introduces una variedad de villanos diferentes para los PJs a lo largo de unas cuantas aventuras, podrás observar las reacciones de los jugadores a sus enemigos. Quien sea el PNJ más odiado por el grupo o aquél en el que muestren mayor interés debe convertirse en su archinémesis. De esta forma, no cargas a los PJs con un enemigo ante el que se sientan aburridos.

El juego está concebido para ser de formato libre, y codirigir tu campaña con tus jugadores es una forma excelente de introducirlos en la diversión. Demasiado a menudo, los DMs caen en la trampa de suponer que son ellos quienes crean sus campañas y que los jugadores no participan en nada en ellas. Es preciso evitar a toda costa este modo de pensar, porque es el juego del DM con los jugadores lo que modela este mundo y le proporciona su aroma único. Un buen DM debería prestar tanta atención a las cosas de la campaña que le gustan a su grupo como a las que no le gustan. Cuando los jugadores tienen la sensación de que poseen un cierto control sobre sus propios destinos, toman parte más a menudo en el juego y utilizan más creatividad en jugar mientras intentan labrarse un lugar en el entorno. Utiliza sus imaginaciones para encender la tuya: los resultados serán sorprendentes.

La situación imposible

DM: La estancia se calienta cuando el resto de la casa estalla en llamas. El humo asciende en remolinos por la escalera.

Jugador 1: Bueno, alguien cogió una cuerda y... ¿quién tiene la cuerda?

Jugador 2: La dejamos atrás cuando la utilizamos para escalar ese risco.

¿Qué vamos a hacer ahora?

DM: Empezáis a comprender el significado de la frase «inhalación de humo».

La situación imposible se produce cuando no hay una solución fácil a un problema al que el grupo tiene que enfrentarse: monstruos contra los que no se puede luchar cara a cara, trampas mortales, hábiles PNJs, y una colosal mala planificación antes del desastre (como en el ejemplo). Estas situaciones no son necesariamente malas; al contrario, proporcionan las mejores oportunidades del juego porque los jugadores tienen que trabajar juntos y utilizar todos sus recursos para escapar. Una situación auténticamente imposible no puede resolverse mediante el uso de la fuerza bruta u objetos mágicos; sólo la inspiración y la mejor habilidad pueden salvar al grupo. También es una medida del temple del grupo: un buen grupo de personajes se esforzará en hallar una solución, mientras que los malos jugadores suelen empezar a quejarse o a consultar las reglas en busca de tecnicismos con los que demostrar que el DM «no puede hacer esto».

Es en estos tensos instantes, cuando los jugadores se estrujan el cerebro en busca de ideas, cuando los momentos más memorables y divertidos del juego están a mano. La vez en que el grupo de abrió camino hasta el interior de la fortaleza de los orcos y atacó al líder de la tribu, un enorme troll con un temperamento desagradoable, será siempre una de las historias favoritas que contarán los jugadores. Se sintieron desafiados por la situación; más tarde, se sintieron orgullosos con razón de haber tenido éxito ante impensables dificultades. Los personajes jugadores son primero y antes que nada aventureros, y tienen todo el derecho de realizar atrevidas e inusuales hazañas siempre que encuentren la forma de llevarlas a la práctica.

Esto no quiere decir, sin embargo, que el DM deba presentarles constantemente rompecabezas alocadamente difíciles que necesiten horas para resolverlos, desafíos que sólo tienen una solución y batallas fútiles. La clave para usar la situación imposible es usarla con moderación y plantearla con efectividad. ¿Hasta qué punto es realista que los PJs deban escapar de una muerte cierta cuatro veces al día? Incluso Indiana Jones se sentiría un tanto atosigado si tuviera que hacerlo.

Para plantear adecuadamente estos escenarios, el DM debe proporcionar a los PJs la sensación de que su difícilmente ganada victoria es real, que los peligros a los que se enfrentaban podían haberles matado. El juego es más excitante cuando todo

el mundo sabe que se está jugando algo más allá de unos cuantos puntos de golpe. Una advertencia: A veces, las situaciones imposibles devuelven el tiro por la culata. El grupo elabora un buen plan y lo utiliza bien pero, por razones desconocidas para ellos, el plan fracasa. Quizás el gigante lleva un *anillo de absorción de conjuros*, la puerta de la armería se abre del otro lado, o lo que sea. En estos casos, cuando el grupo va a ser masacrado a causa de algún detalle menor que no tiene un efecto significativo en la aventura, el DM debe usar su última y más poderosa opción: debe hacer trampa.

El DM es un árbitro, pero es imparcial sólo para el propósito de proporcionar el máximo de entretenimiento en la aventura, no para crear malos sentimientos en el grupo. El DM no debería aceptar los deseos de los miembros del grupo simplemente porque discutan mucho; sólo en circunstancias extremas debe alterar el resultado. Cambiar una estadística, eliminar una trampa extra, anular el monstruo errante que está a punto de aparecer. Lo importante es que el grupo no debería ser borrado por una mala tirada de dado o por una trampa mortal excesivamente bien planeada. Si dejas que los PJs vivan (con pocos puntos de golpe o después de gastar la mayor parte de sus objetos mágicos), tendrán la sensación de que han conseguido algo maravilloso: sobrevivieron y vencieron lo invencible.

Una última palabra sobre hacer trampa: Si debes hacerla por alguna razón, no debes nunca que los jugadores lo sepan. Después de la primera vez que se den cuenta de que has hecho trampa, siempre sospecharán que las hazañas que han realizado tenían «red», y buena parte de la diversión del juego se verá estropeada. Usa las situaciones imposibles con precaución. Haz trampa si tienes que hacerla, pero asegúrate de que las necesidades de todo el grupo quedan cubiertas cuando lo hagas. Recuerda que ser creativo es tan divertido para los jugadores como para el DM; alienta la imaginación de tu grupo y abrirás nuevas posibilidades para la aventura.

Creatividad y originalidad

DM: Un halfling bajo y rechoncho con una armadura de cuero se te acerca, y...

Jugador: Le golpeo en pleno rostro con mi hacha, cojo su bolsa, y voy directamente al joyero más cercano. ¿Cuánto oro consigo?

La creatividad es el elemento más necesario para jugadores y DMs en un juego de rol, puesto que el juego se juega casi enteramente en la imaginación. Sin embargo, son demasiados pocos los jugadores que utilizan su imaginación como deberían. En el ejemplo, el jugador cree que se enfrenta a un ladrón y que no necesita ninguna interacción, ya que el jugador sólo busca un poco de tesoro. El DM también actúa mal, porque ha presentado un encuentro con un PNP que no es más que un cliché sin ningún interés, y el jugador no hace más que responder a lo que se le da.

Tanto para jugadores como para DMs, el uso de personajes estereotipados es un serio error. ¿Cuántas veces han jugado los jugadores taberneros joviales, elfos prepotentes o bárbaros detestables? La gente espera que todos los enanos sean hoscos y taciturnos porque eso dicen los libros de reglas. Los jugadores escogen demasiado a menudo categorías y razas de jugadores debido a las ventajas estadísticas que exhibe cada tipo, en vez de elegir una profesión porque puede ofrecer muchas posibilidades de desarrollo del juego.

Los DMs deberían proporcionar siempre personalidades a los PNJs que encuentre el grupo, identidades realistas con las que los jugadores puedan relacionarse. Nadie se siente tentado a tener una conversación con otro personaje genérico. Los jugadores reconocen al enano que siempre habla con un acento a lo Arnold Schwarzenegger y gasta bromas pesadas a todo el mundo, pero parecen olvidar al enano que es codicioso, al que sólo le gustan los otros enanos, y que hace amigos muy lentamente (si tienes suerte, para cuando todo el mundo haya alcanzado el nivel 10).

¡Al diablo los estereotipos! Considerando el hecho de que en el mundo real todos somos únicos, se desprende que el mundo de la campaña tendría que tener también individuos. Los jugadores en especial deberían tener cuidado de no crear personajes «sin personalidad».

El PJ que se refiere a sí mismo como «el clérigo» no está desarrollando el juego. Si el DM le preguntara cuál es el nombre del «clérigo», el jugador tendría que consultar sin duda su hoja de personaje. Como regla, al crear un nuevo personaje, los jugadores tendrían que pensar en algo único acerca del PJ, algún rasgo o detalle de su pasado que lo sitúe aparte de los demás personajes. Haciendo esto, el personaje tendrá una cualidad más realista y será mucho más divertido de jugar. ¡No dejes que tus objetos mágicos y tus puntuaciones de Fuerza creen tu personaje!

Los buenos roleros pensarán también en algún detalle de información personal relativa al pasado del personaje que permita enlazar con la acción; proporcionan información que el DM puede utilizar para hacer la aventura más personal. Quizá tu personaje mago lleve una espada que es el único indicio que existe acerca de la desaparición de su maestro. Pequeños detalles como éste no sólo hacen al personaje más distintivo, sino también más fácil de jugar. Quizás el villano de la aventura reconozca la espada. ¿Ataca el PJ con un fervor especial, suponiendo que el villano debe de ser el responsable de la jugada sucia que se le hizo a su mentor? ¿O intenta negociar con él, buscando obtener más información? Las posibilidades son infinitas. Otro buen ejemplo de este tipo de conexiones es Tanis, de la saga de DRAGONLANCE®. ¡Cuando se enfrenta a Kitiara, tiene que luchar con la mujer a la que ha amado, no a un enemigo sin nombre! Deja aberturas sobre las que tu DM pueda trabajar. Una vez sepas ya un poco sobre tu personaje, sigue adelante y crea una historia personal. ¿De dónde procede tu PJ, y qué le hizo iniciar su vida aventurera? Detalla su familia y sus rasgos personales, y fórmate alguna idea de cómo piensa. Es vital saber de dónde procede un personaje si deseas saber adónde va. Usando de nuevo el ejemplo de Tanis, piensa en qué lo hizo diferente de los demás héroes. Era un hombre desgarrado entre dos mundos y dos amores: los conocía ambos y no pertenecía a ninguno. Tenía unos antecedentes desarrollados y auténticos motivos que le hacían actuar como lo hizo. Por encima de todo, poseía una personalidad reconocible. Estas son las cosas que hacen algunos personajes mejores que otros. ¡Presta tanta atención al crear tus PJs como la que prestas para mantenerlos con vida!

Suspensión de la incredulidad

DM: Puesto que no reaccionáis cuando los kobolds vierten tres barriles de aceite sobre vosotros desde su ventajosa situación, su líder cloquea ominosamente allá arriba y deja caer la antorcha que sostiene.

Jugadores (al unísono): ¡Eso no es justo! ¡No puedes hacer eso! ¡No puedes

Cada vez que un DM hace algo diabólicamente hábil o utiliza un plan cuidadosamente elaborado, los jugadores se ponen inevitablemente a chillar. La peor táctica que puede emplear un DM al usar sus PNJs contra el grupo es la misma táctica que usan los jugadores contra todos los monstruos con los que se encuentran: pensar. Pero los DMs deben tomar decisiones inteligentes para los PNJs y monstruos que controlan; nadie argumentará que el grupo debe actuar estúpidamente cuando se enfrente a una situación difícil y desagradable. Sin embargo, la mayoría de DMs fallan a la hora de hacer actuar a sus personajes lo bien que deberían, porque saben que los jugadores se quejarán (y con mucho sentimiento) si lo hacen. La única razón de que los jugadores lo hagan, sin embargo, es porque no han aprendido cómo suspender la incredulidad. En la mayoría de experiencias orientadas al entretenimiento, la audiencia suspende voluntariamente la incredulidad a fin de participar. Nadie se pone en pie en medio de *Hamlet* y empieza a chillarles a los actores simplemente porque «fingen» ser nobles daneses.

Los juegos de rol son algo muy parecido, en el sentido que los jugadores necesitan aceptar las premisas del DM para que todo lo demás funcione. Si surge alguna disputa sobre las reglas, es perfectamente razonable para jugadores y DM discutir el problema y buscarle una solución. Cuando los personajes intentan buscar explicaciones justificativas a posteriori es cuando se producen los auténticos problemas. Un buen jugador intenta desarrollar el juego dentro de la situación que se le ha planteado, mientras que un mal jugador generalmente intenta discutir su forma de salirse de ella («No creo que me haya disparado ningún proyectil, sólo soy un clérigo», o «Esos orcos no son lo bastante listos como para hacer esto. Sólo tienen

una inteligencia «baja»...»). Los jugadores que paran el juego para discutir sobre estas cosas se están mostrando inmaduros negándose a aceptar el desarrollo de la historia y el arbitraje del DM porque las cosas no están yendo como ellos querían.

Cuando alguien hace esto, saca a todo el grupo fuera del buen talante del juego y arruina la diversión. La forma en que los buenos jugadores manejan estas situaciones es dirigiendo su frustración contra el PNJ o monstruo causante del trastorno en vez de contra el árbitro. Si un hechicero enemigo lanza un *proyector mágico* a vuestro ladrón, culpa al hechicero, no al DM. Reacciona siempre al DM como al árbitro que es; éste es su papel en el juego. El DM resuelve las disputas y hace las reglas; cualquier daño que sufra el grupo no es por su voluntad. Puede que suene estúpido, pero la verdad es que los DMs son los mejores amigos que tienen los jugadores; sin ellos, no habría ningún juego.

Una palabra final

Jugador: ¿Sabe, señor herrero? Creo que ésta es quizá la mejor herradura que he visto nunca.

Uno puede excederse jugando a un juego de rol, como a cualquier otra cosa. Cuando tu grupo insista por ejemplo en desarrollar en el juego la compra de las antorchas, la cosa ha ido probablemente demasiado lejos. Utiliza el sentido común. Si la aventura se está cargando demasiado con esas menudencias por parte de los jugadores, simplemente recorta el desarrollo hasta alcanzar un nivel aceptable. Al fin y al cabo, no hay que jugarlo todo.

ESTAMOS A PUNTO DE ENTRAR EN EL UNIVERSO DE



DARK • SUN
WORLD
SOL OSCURO

¿QUIERES QUE TE SIRVA DE GUIA?



LA «MICHELIN» DEL JUEGO DE ROL

Ninguna de ellas es anunciada en TV por el señor Cela, pero ambas son imprescindibles para moverse por el orbe conocido: la Michelin, para el real, y la **Guía del juego de rol**, para el imaginario. Mientras preparábamos este primer número de **DRAGON MAGAZINE** nos pareció buena cosa aclarar algunas dudas surgidas a raíz de la publicación antes mencionada. Al contrario de lo que pudiera pensarse, han sido muchos los amables lectores que han preguntado por el número dos de la **Guía del juego de rol**, y aún más los que han pedido detalles acerca del servicio de suscripción. ¿Cuál es la extraña relación de la **Guía** con **DRAGON MAGAZINE** y viceversa? ¿Superará Raistlin su proverbial depresión? ¿Logrará Carlos Washington Enrique el amor de Verónica Ludmila? La solución a estos apasionantes enigmas la conoceremos en las líneas siguientes.

Veréis, la cosa no deja de tener su gracia. Resulta que no hay un número dos de la **Guía del juego de rol**, más que nada porque la dicha **Guía** tampoco es un número uno. Es lo que, en la jerga tan anglófona que utilizamos en esta casa, se denomina un «one-shot», un «disparo único». Es decir, una edición especial, sin caducidad temporal ni continuación, que se hace sobre un determinado tema. Los que sigan nuestra trayectoria editorial conocerán de sobras los ya míticos **Maquillajes de horror y efectos especiales** o **Dracula, el vampiro en el cine**, por poner un par de ejemplos. El «one-shot» caldea el ambiente antes de la descarga de la artillería pesada (el **Maquillajes** fue el prolegómeno de «**Fangoria**», al igual que la **Guía** lo es de la revista que estás leyendo en estos instantes), es un vademécum indispensable para el lego en el tema a tratar y, de alguna manera, fomenta y consolida a la afición. Hasta el momento no había habido en España ningún intento a gran escala de dar una panorámica, lo más amplia y clara posible, sobre el juego de rol. La **Guía** va fundamentalmente dirigida a las personas que quieren iniciarse en el rol contando con la suficiente información, o a aquellas que, habiendo comenzado a practicarlo, deseen ampliar sus conocimientos sobre un tema tan apasionante. A pesar de que los «expertos» han criticado su extrema sencillez, ésta era su principal meta, y creo que lo hemos cumplido de sobras. Tiempo habrá de escribir una enciclopedia entera en fascículos.

Todo empezó con una propuesta de nuestro bienamado Director, Luis Vigil, tras una reunión con la plana mayor de TSR. A nuestros «amigos americanos», la idea les pareció muy positiva desde un primer momento, y nos dieron su bendición y su inestimable apoyo. El reto planteado no era pequeño, puesto que esta vez no contábamos con ninguna referencia ni publicación previa, y el contenido de la revista había de ser

por entero de creación propia. Por suerte, diversos nombres muy conocidos de la «elite» del rol en nuestro país acudieron a nuestra llamada, y el proyecto empezó a cobrar forma. Fueron tres meses de duro trabajo, compaginado con el ritmo maratoniano que ha caracterizado la edición española de **Advanced Dungeons & Dragons**: Toda una experiencia que los que tuvimos algo que ver en ello no podremos olvidar. Pero la ilusión y la suerte con los dados pueden vencer los más insospechados obstáculos, y pronto la **Guía** completa pasó de los maquettistas a la fotomecánica, y de ahí a la imprenta. Incluso Jaume Buxeda realizó una maravillosa foto de portada, «ex profeso» para la ocasión, que imprimió el «aire serio» que queríamos darle a la revista, obviando el recurso fácil que hubiera sido recurrir a una ilustración fantástica. Llegados a este punto sin retomo, ya sólo quedaba ver la acogida que el público iba a dispensarle a nuestro pequeño proyecto, y confiar que el mucho esfuerzo y tiempo en él invertidos no fueran en vano.

La diosa Fortuna accedió a sonreírnos, y podemos decir orgullosos que la **Guía del juego de rol**, además de sentar un precedente inaudito en nuestro país, va camino de convertirse en todo un pequeño clásico de nuestro tiempo. Se han recibido cartas a propósito de ella no sólo de España, sino también de Argentina, Perú, Chile y México, lo que dice mucho acerca de su difusión. El equipo al completo respiró tranquilo por primera vez en muchos meses, con la satisfacción del deber cumplido: la jefatura dio luz verde a la pequeña bestia que nos estaba devorando ya el archivo. Acertásteis, precisamente el saurio alado de habla castellana que ahora tenéis en las manos. Habíamos encontrado el tesoro, rescatado la princesa y matado al dragón con una única y arriesgada tirada. No está nada mal.

Eso no quiere decir, ni mucho menos, que no pueda haber otras **Guías**, si el tiempo, la autoridad y el agotamiento de la redacción no lo impiden. De momento, la primera (e inimitable) **Guía del juego de rol** sigue vigente, y esperamos que lo siga estando por mucho tiempo. Agotado su período de estancia en los quioscos, los que aún no las tengáis podéis adquirirla en las tiendas especializadas de juegos, o bien pedirla a nuestra editorial, que os la enviará de mil amores contra reembolso. No quedan muchos ejemplares en ninguno de los dos sitios, la verdad sea dicha, así que avisados estáis.

Por su parte, **DRAGON MAGAZINE** se adentra en «dungeons» mucho más lóbregos y tenebrosos, y nace con una decidida vocación de utilidad y servicio para el jugador de rol. Pero el cariño con que se recuerda la primera partida lo seguimos reservando para esa pequeña joya con mucho texto y pocas ilustraciones que con tanto afán os recomendamos. En ella va un poco de lo mejor de nosotros mismos: Quizá de la Michelin no se pueda decir lo mismo.

CON UN FABULOSO POSTER GRATIS!

Guía del Juego de Rol

400 PTAS.

33 años

TODO SOBRE EL JUEGO DE ROL:

- LA HISTORIA
- LOS JUEGOS
- COMO SER UN BUEN MASTER
- FIGURAS DE PLOMO
- ACCESORIOS
- EL JUEGO DE ROL ELECTRONICO
- Y TODO LO QUE SIEMPRE QUISO SABER SOBRE EL JUEGO DE ROL, Y JAMAS TUVO A QUIEN PREGUNTAR

ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

Ludómanos



Castellón, 13
Tel. (96) 341 52 64
46004 Valencia



Avda. Goya, 72
(Pje. Comercial)
Tel. (976) 23 69 84
50005 Zaragoza



JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN

Bolivia, 1
Tel. (91) 457 19 41
28016 Madrid

Fundadores, 18
Tel. (91) 356 01 05
28028 Madrid



ROLTCAT

Plaça Pau Casals, 22
Tel. (93) 466 11 32
08922 Santa Coloma de Gramanet



Tiendas



Avda. Basagoiti, 64
Tel. (94) 469 16 45
48990 Algorta



Rambla d'Egara, 140
Tel. (93) 788 15 54
08221 Terrassa



CENTRAL DE JOCS

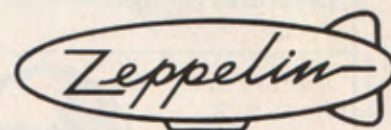
Provença, 85
Tel. (93) 439 58 53

Numància, 112-116
Tel. (93) 322 25 70
08029 Barcelona



EXCALIBUR

Príncipe de Vergara, 82
Tel. (91) 552 60 73
28006 Madrid



Santa Eugènia, 1 baixos
Tel. (972) 20 82 65
17005 Girona

st. jordi

Lorenzana, 44
Tel. (972) 21 43 15
17002 Girona

JUEGOS Y FIGURAS

WARGAMES • ESTRATEGIA • ROL

Sé amable con tu árbitro.

El Master es tu amigo. Confía en el Master

por Stewart Robertson
Ilustraciones de David Zenz



Constantemente hay artículos y cartas en la revista DRAGON™ E.E.U.U. sobre cómo un Dungeon Master puede hacer que su campaña AD&D™ sea más entretenida para sus jugadores, pero, ¿cuántos jugadores toman en consideración lo que ellos pueden hacer para que el juego resulte más divertido y fácil de desarrollar para el DM? Después de todo, el DM tiene bastante trabajo que hacer antes de cada sesión para asegurar la diversión de los jugadores. Es lógico que los jugadores tomen también su parte de responsabilidad. Las buenas maneras y un poco de consideración antes, durante y después del juego pueden hacer que la experiencia sea más agradable para todo el mundo en el grupo y conseguir también que el papel de DM sea mucho más gratificante. He aquí algunas ideas para el jugador considerado.

Un DM experimentado intenta crear una aventura que encaje con las habilidades e intereses de los personajes jugadores. Parte de una aventura puede girar en torno a un cierto objeto que un personaje desea obtener, o puede diseñarse una trampa sabiendo que uno de los personajes posee una habilidad o un objeto mágico que liberará al grupo. Una parte importante de una sesión del juego puede cambiar por completo si falta una persona determinada. En un juego que yo estaba desarrollando, los personajes habían pasado varias semanas abriéndose camino por la fuerza hasta los planos inferiores de Hades. La última noche de la aventura, la del «hazlo o muere» definitivo, todo se hizo pedazos cuando dos PJs, uno que esgrimía una *espada de eliminar enemigos* y el otro que llevaba un *amuleto de protección contra el mal*, decidieron no presentarse.

Una disrupción menor al equilibrio del juego es el personaje que sólo se presenta ocasionalmente. El DM que ha preparado cuidadosamente todos los monstruos, rompecabezas, magia y tesoros de una noche de juego puede ver como todo su trabajo se va por la borda cuando este jugador ocasional se presenta inesperadamente aquella noche.

Si eres un participante regular en el juego de alguien y tienes que saltarte una sesión, haz que el DM lo sepa lo antes posible. Puedes sugerir lo que tu personaje está ha-



ciendo para mantenerlo separado del resto del grupo para aquella ocasión. También debes telefonar por anticipado si tienes intención de presentarte a una sesión de un juego al que asistes infrecuentemente. Proporciona al DM un aviso por anticipado para que pueda elaborar todos los cambios necesarios en el juego y mantener su desarrollo divertido para todos.

Llega a tiempo

Esto es simple educación. Si llegas una hora tarde a una sesión del juego, pueden ocurrir dos cosas. O bien los demás jugadores te han esperado, lo cual reduce la cantidad de tiempo que tienen para jugar, o han empezado sin ti, de modo que cuando te presentas deben dejar de jugar para ponerte al corriente de lo que ha ocurrido. Si no puedes evitar de ninguna manera llegar tarde, llama al DM y hazle saber cuál será tu retraso. Entonces él puede decidir si demorar el inicio del juego o dejar que tu PJ se ponga al nivel de los demás cuando llegues. Algunos DMs pueden incluso hallar una forma de incluir la ausencia del personaje en el desarrollo del juego. («Cuando entráis en el dungeon, Grunt el Señor de la Guerra se ve repentinamente envuelto por una trampa..., ¡un impenetrable globo de magia!»)

Conoce las reglas

La mayoría de los jugadores del AD&D no compran los libros de reglas hasta después de su primera sesión. En vez de ello, hacen que sus amigos y el DM le expliquen las reglas a medida que se desarrolla el juego. Se espera que un jugador primerizo no posea un conocimiento completo del juego.

Sin embargo, es una buena idea que el jugador haga todo lo que esté en su mano por aprender las reglas tan pronto como le sea posible; no sólo las reglas del libro, sino exactamente qué reglas del libro utiliza el DM además de las suyas propias. Cuando juegues por primera vez o te incorpores a un juego con un DM distinto, pídele si puedes reunirte con él antes del juego para generar tu personaje y hablar de cómo prefiere desarrollar el juego. Descubre qué reglas usa y todos los particulares de su forma de jugar. Si nunca jugaste antes, compra un libro de reglas tan pronto como sea posible, o al menos intenta que te presten un ejemplar. Así los demás jugadores no tendrán que esperar a que el DM te lo explique todo y podrás entrar directamente en la diversión.

Ofrece tu ayuda

Desarrollar un juego de rol significa mucho trabajo, en especial si el DM lo juega en su propia casa. Antes de una sesión, alguien tiene que limpiar la habitación, barrer el suelo, despejar las mesas y todas las demás tareas que tus padres siempre desean que hagas. Después del juego, la casa puede ser una pesadilla de notas, papeles, botellas de refresco, cajas de pizza y bolitas de queso arrojadas contra las miniaturas para representar los conjuros de *bola de fuego* de los personajes. Estoy seguro de que a ninguno nos gusta hacer las tareas de la casa, pero no hará daño a nadie que te presentes voluntario para llegar un poco antes o quedarte un poco después para ayudar a limpiar. Media hora de «duro trabajo» es poco a cambio de la diversión, y puede impedir que los padres del DM cierren definitivamente el juego debido al desorden.

Ayuda a crear el mundo

Además de las tareas más mundanas de limpiar la casa, hay otros trabajos que puede hacer un jugador para aliviar la carga del DM. En cualquier mundo de campaña grande hay multitud de tareas a realizar. Es preciso crear castillos, planificar ciudades, reunir PNJs, cartografiar áreas, bocetar dibujos y fotocopiar docenas de cosas. Ofrecete a hacer algo de este trabajo. Liberado de estos detalles, el DM

tendrá más tiempo para hilvanar la aventura y os proporcionará una mayor sensación de que éste es vuestro mundo del juego.

Si tu DM no desea compartir el trabajo de crear la siguiente aventura, pregúntale si puedes crear el poblado o ciudad de donde procede tu personaje. Después de todo, el personaje ha de proceder de alguna parte, y algún día él y el grupo pueden visitar ese lugar. Con la aprobación del DM, puedes cartografiar el poblado y escribir una breve descripción de una docena o así de personas que en su tiempo fueron importantes para el personaje. El DM puede poner entonces «tu» poblado en alguna parte de su mapa para que todo el mundo lo vea. Incluso puede decidir desarrollar allí una aventura algún día.

Algo para picar

Nunca falla. Tienes tus dados y tus notas preparados y te dispones a sumergirte seriamente en el juego, cuando de pronto alguien al otro lado de la mesa anuncia que quiere un refresco, unas patatas fritas, pizza o cualquier otra cosa. No todo el mundo ha de aguardar mientras él o ella va a la tienda.

A la gente le gusta picar algo, y durante una sesión larga puede convertirse en una necesidad. Pero asegúrenos de que no resta nada al tiempo de juego. Hay varias formas de



manejar esto. Todo el mundo puede traer algo, o los jugadores pueden llegar al acuerdo de turnarse en comprar las cosas. En mi juego actual, la primera persona que se presenta es enviada a comprar palomitas de maíz y patatas fritas, que paga con el dinero de un fondo común al que todo el mundo aporta algo cada semana. No importa cómo se haga, lo que se haya preparado para picar ha de estar listo antes de que empiece el juego. No olvides los alimentos sanos; además de las patatas fritas, las zanahorias y el apio son estupendos.

Menos charla, más juego

Incluso los jugadores más serios interrumpen el juego de tanto en tanto. Los chistes y las historias son suceso común en cualquier grupo amistoso, y ayudan a hacer el juego más divertido. Sin embargo, interrumpir constantemente el juego con chistes o historias sobre aventuras anteriores puede ser una fuente de agravios para otros jugadores. He conocido jugadores dispuestos a dar una descripción completa de toda una campaña a la menor oportunidad. Igual de irritante es la gente que no para de hacer chistes sobre el juego que se está desarrollando. Considero que distrae del mecanismo del juego el tener a alguien sacándole punta a todo lo que el DM o los demás jugadores dicen o hacen. Siéntete libre de ha-

cer chistes o comentarios cuando sean adecuados, pero no te distraigas mucho del juego al que estáis jugando. Y, sobre todo, has de saber cuándo parar.

Presta atención

No todos los personajes van a estar metidos constantemente en el juego. Algunos PJs pueden separarse del grupo por un tiempo, recibir un conjuro de sueño o caer en una trampa de la que nadie se dio cuenta. Sea cual sea el caso, debes intentar prestar atención a lo que ocurre. Finalmente, tu personaje «ausente» volverá a la acción.

Algunos jugadores no tienen la paciencia de permanecer sentados en silencio y escuchar. Empiezan a hablar con quien tienen a su lado o a revolver todos los libros del juego que hay apilados cerca. He visto jugadores abandonar la mesa del juego para encender el televisor o ponerse a jugar con el ordenador. Cuando sus PJs vuelven finalmente a la acción, hay que interrumpir el juego para ponerles al corriente. Es mejor prestar atención a fin de no tener que repetir las cosas.

Espera tu turno

Durante el juego, en especial en combate, habrá ocasiones en las que todos los jugadores desearán que sus personajes reaccionen.

Pero, si todo el mundo habla al mismo tiempo, nadie podrá oír claramente lo que ocurre. Algunos DMs dan la vuelta a la mesa y preguntan a cada uno por turno qué hacen sus personajes, mientras otros hacen que los jugadores tiren sus dados para iniciativa. De cualquiera de las dos formas, aguarda hasta que llegue tu turno antes de hablar. Hagas lo que hagas, no interrumpas a nadie.

Otro tipo de interrupción es el pasar notas. Las notas pueden ser muy importantes en una partida, pero si no son usadas con moderación pueden convertirse en otra forma de «saltarse» el turno. A menos que se suponga que lo que estás haciendo es un secreto para los otros PJs, deja tranquilas las notas.

Escucha al DM

Hay otra forma de saltarse el turno: El DM está intentando describir algo, pero los jugadores le interrumpen con preguntas antes de que haya terminado. Llevé una partida en la que estaba dando a los jugadores las dimensiones de una estancia en la que sus personajes acababan de entrar cuando alguien me interrumpió para preguntar si había monstruos presentes. Mi descripción de los monstruos fue luego interrumpida por alguien que preguntó acerca de qué tipo de tesoros había en la estancia. Por aquel entonces empecé a tener problemas para recordar lo que había dicho ya a los jugadores, mientras la persona que estaba dibujando el mapa seguía aguardando para saber el tamaño exacto de la estancia. Deja que el DM termine de hablar antes de empezar a hacer preguntas.

Planifica con antelación

Los jugadores pueden entrar realmente en combate. A veces pensarás que algunas personas están luchando realmente esas batallas imaginarias. Desgraciadamente, nada destruye más rápido la excitación que una interrupción al impulso. Alguien que no acaba de comprender qué está haciendo este PJ o hace una docena de preguntas antes de declarar sus acciones destruye la ilusión que ha creado el DM. Si necesitas formular una pregunta, hazlo en pocas palabras. De otro modo, límitate a anunciar las acciones de tu PJ y tira los dados cuando sea necesario. Puesto que creo que todos mis jugadores son de confianza, prefiero que hagan sus tiradas de dados al principio del turno, luego digan sus nombres y me cuenten exactamente qué daño han causado sus personajes. Lo importante es mantener el impulso del combate.

Organízate



Cada nuevo PJ empieza su «vida» con una nueva hoja de personaje que contiene el nombre, las estadísticas y las posesiones iniciales del personaje jugador. Pronto se verá incrementada con sus totales de experiencia, nuevos puntos de golpe y listas de habilidades y objetos mágicos. Al cabo de poco tiempo, este personaje tan limpio al principio será un marmagnum de estadísticas alteradas, tesoro del grupo, nuevos objetos mágicos e información borrada.

Pueden presentarse problemas cuando un jugador o DM necesita información específica sobre el personaje. A nadie le gusta aguardar a que alguien relea todas sus notas en busca de un pequeño detalle de información enterrado en todo aquel lío. Al mismo tiempo, una posesión u objeto mágico en particular puede significar la diferencia entre tener éxito, fracasar o morir para tu banda de valientes aventureros.

En una de las partidas en que participé, nuestros personajes estaban en medio de un dungeon cuando fueron atacados por una medusa con seis escuderos trogloditas. Petrificó a un hechicero, luego empezó a usar los mordiscos de sus serpientes mientras sus trogloditas dispersaban al grupo a golpes de arma. Al cabo de cinco minutos de melée, el jugador del mago «petrificado» observó en su hoja de personaje que tenía un *medallón de reflejo de la mirada* que había olvidado por completo (estaba listado en su hoja bajo «Provisiones de acampada»). Entonces el DM tuvo que enfrentarse a una elección difícil: Podía ignorar el medallón olvidado y proseguir el combate, o podía hacer retroceder el juego hasta el principio de la batalla y esperar que todo el mundo pudiera recordar cuántos puntos de golpe había perdido y cuántas cargas había usado de sus objetos mágicos. Nadie se sintió complacido con el jugador del mago.

Cuando añadas información a tu hoja de personaje, intenta mantenerlo todo tan organizado como sea posible. Escribe los objetos mágicos del personaje a un lado de la página y las listas del tesoro del grupo en el otro. Escríbelo todo a lápiz. Si hay algo que necesitas eliminar, borra en vez de tacharlo, y si el papel empieza a parecer un caos de desorganización, toma una nueva hoja de personaje y copia en ella la información vigente. Por encima de todo, mantén tu personaje organizado.

Estabilidad del personaje

Los roleros que llevan ya mucho tiempo disfrutan creando nuevos personajes de tanto en tanto. Esto les permite jugar diferentes ro-

les y añadir un poco de vida al juego. ¡Pero tómalo con calma! He visto jugadores que deseen plantear nuevos personajes o categorías diferentes a cada nueva sesión. La experimentación es algo estupendo, pero, ¿cómo puede el DM crear alguna consistencia en su mundo si los jugadores insisten en meter diferentes PJs cada vez, sin advertencia previa? Tampoco tiene mucho sentido que una persona desaparezca y sea sustituida por otra nueva en medio de un dungeon sin ninguna razón. Finalmente, ¿qué ocurre si el jugador de un personaje clave decide de pronto sacar a alguien nuevo en un punto crítico de una aventura ya planificada?

Si deseas crear un nuevo personaje, háblalo primero con tu DM. Él podrá hallar un buen punto donde retirar al personaje antiguo e introducir al nuevo en el juego.

El estilo de juego

Hay tantas formas de jugar al AD&D como DMs. Mientras a un DM le gusta un poco de estimulante misterio, otro preferirá luchar tras lucha tras luchas, y un tercero utilizará poco o nada el combate. A muchos les gusta desarrollar las interacciones de los personajes, mientras que otros consideran tales cosas aburridas. Uno no pondrá magia en su juego, y otro tendrá la magia lista para saltar tras cada esquina.

No hay nada malo en ninguno de estos estilos de juego, pero diferentes personas prefieren diferentes tipos de juego de rol. Si tu DM no desarrolla el tipo de juego que a ti te gusta, debes buscar un DM que lo haga. Puede que tengas que buscar un poco, pero en alguna parte ahí fuera hay algún juego que encajará con tus preferencias. Si no puedes hallar ninguno, considera la posibilidad de desarrollar tu propio juego. Hagas lo que hagas, no intentes forzar al grupo actual a jugar de la forma que tú desearías que jugaran.

No ignores lo obvio

Pese a los rumores, los DMs no son dioses. No importa lo intensamente que lo intenten, no pueden crear una aventura excitante para cada dirección que un grupo de aventureros puede desear tomar. Como tampoco es su trabajo conducir a los PJs a su siguiente aventura como si fueran ganado. En vez de ello, un buen DM pondrá algunos indicadores muy evidentes en sus partidas para sugerir una o varias aventuras posibles. Puede hablarles a sus jugadores de una leyenda acerca de un tesoro perdido, presentar a una persona o grupo que necesita ayuda, o simplemente ha-

cer que los personajes vayan a parar a la puerta delantera del dungeon más próximo.

Presta atención a estos sutiles y no tan sutiles indicios. Aunque el DM no esté intentando llevar a los jugadores de la mano, sigue necesitando informarse de dónde tendrá lugar la siguiente aventura posible. Cuando los jugadores insistan en ignorar lo que el DM ha planeado, entonces él o ella no tiene más elección que desarrollar encuentros al azar, crear algo sobre la marcha, o recurrir a forzar a los personajes a entrar en su siguiente aventura.

A ti te corresponde como jugador decidir si deseas o no que tu personaje participe en una búsqueda en particular. Esto te hace en definitiva responsable de cuánta acción ve tu personaje. Si el DM te proporciona tres direcciones posibles, no vayas por la cuarta. Si eliges retirarte de la aventura planificada, no te sientas decepcionado si aquella noche a tu personaje no le ocurre nada excitante. Es difícil desarrollar una buena campaña, pero es imposible disfrutar de una partida si los jugadores intentan ir constantemente por el camino equivocado.

Direcciones futuras

A un buen DM le gusta desarrollar aventuras en las que los jugadores estén interesados, de modo que deseará oír sus opiniones y sugerencias. Esto es importante cuando ha terminado una expedición y en la siguiente sesión empieza una nueva aventura. ¿Han quedado algunos cabos sueltos de la aventura anterior que a los personajes les gustaría explorar? ¿Hay alguna gran tarea que desearían realizar por su cuenta? ¿Existe alguna ciudad o región desconocida que les gustaría visitar? ¡Díselo al DM! Los intereses de los personajes pueden desarrollarse hasta convertirse en el punto focal de la siguiente aventura. Contarle al DM los planes de los personajes para la siguiente sesión del juego cura también el síndrome del «camino equivocado» mencionado en el último apartado, puesto que el DM sabe ahora qué camino desean emprender los jugadores y puede concentrarse en esa dirección.

Hacer la vida más fácil no requiere mucho esfuerzo. Todo lo que se necesita es un poco de pensamientos y consideración. Si se echan a un lado las distracciones y las irritantes demoras en las sesiones, los juegos de rol serán experiencias mucho más divertidas para los jugadores y también para el DM.

POLES

Toma sobre ti algo del peso del árbitro y acelera tu juego



para jugadores de rol

Por David Wilder

Ilustraciones de David Zenz

Cuando se juega a un juego de rol como el AD&D™, hay varios roles que los jugadores pueden realizar durante las sesiones y que pueden hacer el juego más emocionante. Estos roles ayudan al desarrollo del juego retirándole al Dungeon Master algunas tareas y permitiendo que los jugadores ayuden en el control del juego. Usar las habilidades de los jugadores para ayudar a crear el mundo donde viven sus personajes puede hacer las sesiones del juego más excitantes para todos. He aquí algunas sugerencias.

¿Dónde estamos?

El Cartógrafo se halla a cargo de crear las ayudas visuales a partir de las descripciones dadas por el DM. Si un personaje jugador está realmente cartografiando el juego, sus mapas y sus demás dibujos pueden ser guardados por los jugadores y anotados o referenciados en la crónica (ver más adelante). Si ningún PJ cartografía, entonces todas las descripciones escritas deben ser entregadas al DM cuando los PJs abandonen el área.

El jugador que realice esta misión de cartografiado no necesita ser un artista, aunque sí necesita tener un buen papel de dibujo y varios lápices y gomas. Esta persona se encargará principalmente de dibujar los mapas para el grupo y de crear los planos de alzada de las zonas importantes, como aquellas en las que se producen las melées. El establecer otras ayudas visuales, como miniaturas de los PJs y mons-

truos y bocetos en tres dimensiones de paredes, puertas y otros rasgos del terreno son una responsabilidad opcional del Cartógrafo (con la ayuda apropiada del DM).

¿Cuándo fue eso?

Durante una melée, una persecución y otras situaciones en las que interviene como elemento importante el tiempo, el Cronometrador ayuda al DM y a los jugadores a asegurarse de que todas las acciones son realizadas en el tiempo que les corresponde. Al final de cada round, el Cronometrador registra el paso del tiempo, en concordancia con el DM y los demás jugadores, para asegurarse de que todos los ataques, conjuros, etc. se producen en el momento correcto. El Cronometrador mantiene también el registro de la fecha actual, ayuda al Cronista (ver más adelante) a controlar el calendario, y anuncia los puntos de golpe recuperados por el PJ a través del descanso. El Cronometrador mantiene igualmente el control de cuándo los personajes han comido, cuánta comida y bebida hay aún disponible, si la comida se ha puesto mala o no, y cualquier otro detalle relacionado con el tiempo. Este papel es especialmente importante en las aventuras y encuentros muy ajustados.

¿Quién está al cargo?

El Portavoz designa el orden de marcha y coordina la estrategia del grupo con

los datos dados por los demás jugadores. Este jugador es el portavoz principal del grupo ante el DM, y se recomienda que su personaje sea también el portavoz principal del grupo ante todos los personajes no jugadores (esto hace mucho más fácil determinar quién habla dentro del contexto del juego). Por supuesto, los demás personajes deben sentirse igualmente libres de interactuar, pero el Portavoz debería ser el jugador a cargo de las comunicaciones verbales del grupo. Este rol lo maneja mejor el jugador que controla el PJ con el índice de Carisma más alto, aunque un jugador liso y que sepa hablar bien puede ocupar el puesto si su personaje posee un Carisma razonable. El Portavoz tiene que estar muy familiarizado con los nombres,



categorías y personalidades de todos los personajes del grupo.

¿Qué ocurrió?

El Cronista registra el desarrollo de la historia, las metas de los PJs, los encuentros con los PNJs principales, las acciones importantes emprendidas por el grupo así como por los personajes individuales y otra información pertinente. Se trata de un rol importante para resolver rompecabezas, y a menudo es crítico para la supervivencia; además, todo el mundo debería estar al corriente de lo que se incluye en la crónica y tener la posibilidad de hacer llegado el caso las correcciones necesarias. Si un módulo necesita varias sesiones de juego, el Cronista empieza cada sesión leyendo los acontecimientos más importantes de la crónica. Entre sesiones de juego deberá organizar las notas tomadas para la crónica y las acciones y acontecimientos listados, con su tiempo y fecha. El DM debería tomar en consideración el usar la crónica para que le ayude a determinar los puntos de experiencia ganados y para crear aventuras secundarias.

El jugador-PNJ

Con frecuencia surgen situaciones en las que los jugadores pueden desarrollar personajes alternativos. Quizás el grupo se vea dividido, un personaje quede paralizado o inconsciente, o un PJ resulte muerto. Pocas cosas distraen más el juego que un DM y un jugador intentando crear un nuevo personaje a un lado mientras el juego sigue su camino. En vez de dejar al jugador fuera del juego, permitirle jugar un PNJ puede mantener a todo el mundo interesado e implicado en la aventura.

Por ejemplo: Tom (un jugador) juega un mago que ha sufrido un ataque de *imbecilidad* mientras investigaba las propiedades de un objeto mágico recién adquirido. Para ayudar al mago, el resto del grupo ha partido en una búsqueda. En vez de dejar a Tom de lado, el DM puede meterle en un grupo de guardias orcos en los pasadizos que los personajes necesitarán explorar. Cuando el grupo encuentre a estos guardias orcos, Tom ayudará a dar vida a la batalla dando a los orcos nombres y personalidades, añadiendo tácticas y efectuando las correspondientes tiradas de dado. No importa lo bueno que sea el repertorio del DM de gritos de batalla y aullidos de muerte, puede ser un cambio agradable para todo el mundo oír una voz distin-



ta. Esto le proporciona además al DM un tiempo muy necesario para preparar futuros acontecimientos o simplemente para disfrutar viendo a los jugadores desarrollar el juego, y ayuda también a incrementar la habilidad de los jugadores de desarrollar ese juego.

Evidentemente, un jugador puede desequilibrar el juego tratando estos privilegios sin respeto. Los árbitros deben asegurarse de que los jugadores no se aprovechen de estas situaciones haciendo la vida demasiado fácil o demasiado difícil para los PJs. De todos modos, el árbitro de un juego es sólo eso: un árbitro. No necesita controlar todo el juego. En general, cuanto más libertad tengan los jugadores, más disfrutarán jugando, pero el equilibrio del juego tiene que ser mantenido por el DM.

Una nota importante sobre el jugador-PNJ: No es una buena idea dejar que los jugadores desarrollen PNJs importantes (el principal villano, el buen sumo sacerdote que envió al grupo, etcétera). Esto no sólo hace demasiado fácil que los jugadores destruyan el equilibrio del juego, sino que esencialmente hace que la partida se jue-

gue con dos DMs. Aunque el concepto de «equipo de DMs» puede funcionar, exige mucha planificación y práctica.

Los jugadores pueden ayudar también al DM desarrollando procedimientos de combate y dando ideas para el desarrollo general de la campaña. La idea es incrementar la interacción de los jugadores dentro del juego y permitirles usar sus talentos imaginativos para crear con mayor detalle el mundo de fantasía donde viven sus personajes. Por supuesto, el DM debe actuar como editor de la campaña para modificar o eliminar desarrollos sugeridos que podrían destruir las posibilidades de jugarla. De todos modos, un incremento en la interacción de los jugadores con el DM hace que los juegos de AD&D cobren vida, añadiendo ángulos creativos que de otro modo se perderían. ¡Recuerda que, si eres un DM, estos roles entrenan a tus jugadores a ser DMs a fin de que tú puedas jugar también!

**SI QUIERES INICIARTE EL
JUEGO DE ROL, TODO LO
QUE NECESITAS ESTA EN**



CON UN
FABULOSO
POSTER GRATIS!

Guía del Juego de Rol

400 PTAS.

edición
zinco

TODO SOBRE EL JUEGO DE ROL:

- LA HISTORIA
- LOS JUEGOS
- COMO SER UN BUEN MASTER
- FIGURAS DE PLOMO
- ACCESORIOS
- EL JUEGO DE ROL ELECTRONICO

Y TODO LO QUE SIEMPRE QUISO
SABER SOBRE EL JUEGO DE ROL, Y
JAMAS TUVO A QUIEN PREGUNTAR

Advanced
Dungeons & Dragons
Pantalla del
Dungeon Master

8 414090 101226 00001



**A LA VENTA EN LAS
TIENDAS ESPECIALIZADAS...**

O PIDENOSLA POR CORREO (CUPON EN LA PÁG. 51)

«¿Qué tiene en sus bolsillos, de todos modos?»

Tesoros que conducen a aventuras

Por fin, la valiente banda de aventureros acorrala a su archienemigo. Sus hojas destellan más rápido que los conjuros del adversario, y pronto éste se derrumba al suelo sin vida. ¡Es el momento del tesoro!

El Dungeon Master juicioso ha preparado por anticipado lo que va a encontrar el grupo, por supuesto, pero, ¿y si el tesoro elegido parece pobre o no adecuado a una victoria particularmente fácil (o difícil)? ¿Y si los personajes jugadores han emboscado a un PNJ al azar en vez de a su archienemigo o (¡gulp!) han derribado al lanzador de conjuros equivocado? Quizás el juego haya sido una sesión de trámite, apresuradamente organizada por un DM que no ha tenido tiempo de preparar el botín por anticipado. O quizás el DM está ansioso por hallar formas de introducir intrigantes subtramas, pistas falsas y rastros de más tesoro para que los PJs los sigan en futuros desarrollos del juego. Todas estas circunstancias pueden manejarse de una gran variedad de maneras.

Hay una forma en particular de manejar este problema, usado en muchas campañas de REINOS OLVIDADOS™ durante más de una década: la Tabla de Acumulación de Tesoro. Las entradas en esta tabla deben ser expandidas, alteradas o reemplazadas cada vez que se tenga una buena idea al respecto. Cada DM debería personalizarla y (por supuesto) nunca usar dos veces la misma entrada. La tabla que sigue se da sólo como ejemplo (*Cámbialo todo* para despistar al acusador, como se sabe que dijo Elminster).

Para usar la Tabla de Acumulación de Tesoro, tira 1d20 y acude al resultado indicado; tira de nuevo si un resultado en particular es inadecuado, y altera libremente las circunstancias para que encajen con tu campaña.

Tabla de Acumulación de Tesoro

1: Una *piedra de bribón*, en forma de un rubí de 5.000 mo de brillante corte y reflejos. Irradia una débil aura. Cualquier uso de la magia sobre ella o por parte de cualquiera que la lleve atraerá la atención —y consecuentemente la presencia— del mago Jordeerlar «Manodekraken», que intentará matar o mutilar a quienquiera que halle en sus inmediaciones, tomará toda la magia u otros objetos de valor que posea, y se *teleportará* de regreso.

Las estadísticas de Korderlar son: Int Genio; AL CM; CA 4; MV 12; M 16; 41 pg;

Por Ed Greenwood
Ilustración de Jim Roslof

GACO 15; #AT 1; Dñ por arma o conjuro; Frz 7, Des 17, Con 11, Int 18, Sab 12, Car 14; ML 14; *anillo de protección +3*, *saco contenedor*, *poción de curación extra* en un frasco de acero en su cinturón, dos dagas no mágicas. Sus conjuros incluyen *proyector mágico +3*, *bola de fuego*, *golpe de rayo*, *muro de fuego* e *imbecilidad* (entre otros). Estará protegido por un *inmune contra conjuros de Serten*, y aparecerá justo al lado de la gema, atacando al instante. No llevará consigo su libro de conjuros.

1: Un raro componente material de alto precio. Un ejemplo: el ojo central de un contemplador, conservado en una solución de *ungüento de Keoghtom* y «aguaeterna» (líquido embalsamador), de modo que retenga la propiedad de su mirada antimagia por un tiempo indefinido. Este componente tiene que ser algo difícil de vender por su mismo valor, y puede ser buscado muy ansiosamente por muchos poderosos PNJs (incluido, quizá, su «legítimo» propietario), pero deberá ser demasiado valioso o potencialmente útil para que los PJs simplemente lo desechen.

3: Galas reales recientemente robadas y buscadas por un gobernante: el cetro incrustado con joyas de un señor local, por ejemplo (completo con un compartimiento hueco que contiene un mapa, un mensaje críptico o un pergamino con una trampa de *símbolo* para causar daño a los ladrones u otros manejadores no autorizados del objeto), o la Corona de Wyvern de Cormyr, ganada por la actual familia real en una era anterior, cuando derrotaron a los lores hechiceros de Aguadewyvern para consolidar su presa sobre el aún bisoño Reino-Bosque. Se dice que la Corona de Wyvern fue modelada a partir de algún raro y desconocido metal de las estrellas y adornada con *piedras ioun* activas. Muchos rumores contradictorios hablan de sus extraños poderes. Aunque no se trata de una corona de estado activa como la Alta Corona de Cormyr, la Corona de Wyvern es una de las más valiosas piezas de las Criptas Reales. El rey Azoun ha enviado mensajeros a todos los puestos de avanzada de Dragón Púrpura y a los gobernantes vecinos; cualquier lord local hará lo mismo. Se ofrecen recompensas por la devolución del objeto; la recompensa que recibirán sus poseedores ilegítimos será con toda probabili-

dad una rápida muerte.

4: Un *agujero portátil* de un palmo de tamaño. Su espacio extradimensional tiene un diámetro de 10 centímetros y una profundidad de 30, y alberga un juego completo de picos y herramientas de ladrón, una daga de hoja plateada, y un bastón mágico de 22 centímetros de largo. El bastón cuenta como un arma mágica (sin bonificaciones, tratar el daño como un garrote) que, a una orden, se extiende en un round hasta formar una escalera de mano de 12 metros de largo con un gancho en la parte superior y travesaños cada 15 centímetros en toda su longitud. La retracción requiere una orden inversa y otro asalto. También hay un trozo de pergamino en el agujero que contiene el mensaje: «...a seis pasos hacia el sur desde el reloj de sol de la cripta se alza una piedra, en medio de hierba alta y muchas ruinas. En su base hay cuatro tejas. Debajo de la teja señalada con el símbolo del pez hay una llave, tallada en cristal de roca. Abrirá el libro de conjuros oculto por Orthabbas en...» La localización de la llave y del libro de conjuros (así como la naturaleza de su contenido) corresponden al DM. El agujero ha sido robado recientemente y es buscado por las autoridades locales, sus agentes y las patrullas.

5: Una diminuta figurilla de una mujer de aspecto furioso vestida con una elegante túnica azul oscuro. No lleva armadura pero viste una *faja de armadura categoría 2* debajo de la túnica; sus brazos desnudos están alzado como si suplicara o lanzara una amenaza. La figurilla es una auténtica maga, atrapada hace mucho tiempo por un enemigo que la engañó a beber una poción de *disminución*, luego la colocó en *éxtasis temporal*. Si es liberada, se mostrará furiosa e intentará hallar y destruir a su enemigo, el archimago Antjilar, muerto ya desde hace más de trecentos años. También se sentirá confusa ante los cambios que se han producido en los Reinos desde que fuera atrapada y hará cualquier cosa por conseguir libros de conjuros. La figurilla es Nanzil Starspeladine, de Untisczer, una ciudad ahora perdida (destruida por Calimshan en una guerra hace mucho tiempo) que se alzaba al este de Tashluta.

Las estadísticas de Nanzil son: Int genio; AL CN; CA —1; MV 12; M 11; 32 pg; GACO 17; #AT 1; Dñ por arma o conjuro; Frz 11, Des 17, Con 16, Int 17, Sab 12, Car 16; ML 13. Nanzil fue atrapada en un baile, y su

único otro objeto mágico es una *daga +1* sujeta a su muslo debajo de su túnica. Carece de libro de conjuros pero posee componentes materiales ocultos en varios bolsillos de su adornado atuendo de noche. Tiene memorizados los siguientes conjuros: *hechizar persona*, *comprender lenguajes*, *luces danzantes*, *escalada de araña*, *oscuridad radio 5 metros*, *PES*, *invisibilidad*, *levitar*, *disipar magia*, *bola de fuego*, *retener personas*, *golpe de rayo*, *puerta dimensional*, *polimorfizar a otro*, *polimorfizarse a sí mismo*, *cono de frío*, *imbecilidad* y *telequinesis*. Nanzil tiene un temperamento fuerte, es lista y muy atractiva (y lo sabe). También carece de miedo y es manipuladora, y no se lo piensa dos veces antes de lanzarse al combate con una daga, dardos o varas.

6: Un anillo de plata, tallado con dos cuernos, y entre ellos la inscripción: «Thelm Horn». Los sabios identificarán este anillo (que posee un aura pero no tiene poderes aparentes) como uno de los «Anillos perdidos de Thelm Horn» (Thelm Horn fue un famoso mago humano hace mucho tiempo). No lo es; en cambio, es un dispositivo colocado en Faerun por un ultrademonio llamado también Thelm Horn; cada vez que es leída en voz alta la inscripción del anillo, hay un 5 por ciento de probabilidades (no acumulativas) de que el demonio lo oiga y acuda a investigar.

7: Un mapa de las cloacas conocidas de Aguaprofunda, la Ciudad de los Esplendores. El mapa puede ser exacto o no, como el DM desee (y puede ser diseñado libremente o tomado del mapa de las cloacas dado en el accesorio del juego AD&D Aguaprofunda y el Norte). El mapa debe mostrar una entrada secreta al palacio

de Piergeiron y una cámara del «tesoro escondido» vigilada por un «Guardián de la cofradía» (elección del DM de monstruo y tesoro).

8: Una gema de ópalo negro, del tamaño de un puño y que irradia una débil aura. Vale 5.000 mo en el mercado libre, más para un tallador de gemas u otro ser (como un enano con habilidad en extracción de gemas) capaz de examinarla minuciosamente; cualquiera de ellos verá un diminuto y siempre pulsante destello en sus profundidades. La gema es en realidad una *espada larga +1*, *+3 contra cambiaformas* y *todas las criaturas que empleen poderes de mutabilidad* (por ejemplo, *+3 contra magos* que usen conjuros de *polimorfizar*, *doppelgangers* o *druidas* mientras cambian de o a su forma animal). El objeto cambia de forma en uno u otro sentido incontrolablemente; es una espada cada vez que cualquier objeto mágico o artefacto se sitúa dentro de un radio de 20 metros de él, pero de otro modo es una gema (pergaminos y pociones no lo «activan»). La transformación gema/espada puede dañar fácilmente el bolsillo o bolsa que la contenga, o incluso herir a una criatura empalada por la formación de la espada. Si se lleva en la mano o se mantiene cerca en un bolsillo o bolsa, «ataca» como un monstruo de 4 DG para un daño de 1-4 pg cuando cambia.

9: Un cofre liso de marfil (valorado por sí mismo en 1 mo) que irradia un aura. Está cerrado con un pasador pero no con llave, y no contiene ninguna trampa. Cuando es abierto, libera una girante nube de parpadeantes motas de luz, la fuente del aura. La nube asciende alrededor de la cabeza de cualquier personaje elegido por el DM y se coagula en un anillo de 3-12 *piedras loun* (elección del DM respecto a tipos y tama-

ños). Dan vueltas alrededor de la cabeza del personaje, sin duda provocando una atención no deseada de los PNJs... pero no existen. Un *disipar magia* terminará la ilusión, pero las piedras siempre se alejarán para evitar cualquier contacto y no pueden ser «destruidas» por ataques físicos o intentos de tocarlas que parezcan tener éxito. Las ilusorias *piedras loun* irradian un aura pero, por supuesto, no poseen ninguna de las protecciones o poderes benéficos de las auténticas *piedras loun*.

10: Un joyero del tamaño de una mano, sin cerradura. Cuando es abierto, emite un pequeño globo resplandeciente que salta alocado hacia arriba en el aire. El globo elude todos los ataques o intentos de capturarlo, salta al suelo, y rueda 12 metros en una dirección al azar. Mientras rueda (CA -8), una *boca mágica* emana de él y dice, con una voz malhumorada: «Así que le dije, "Oh, sí, de acuerdo que los sellos negros son peligrosos, porque hacen *jesto!*"». En este punto el globo estalla, causando 4-16 pg de daño a todo aquel que se halle dentro de un radio de diez metros (sin tirada de salvación). Corresponde al DM determinar qué poderes tienen los «sellos negros» y quién conoce los secretos de crearlos. Son *símbolos* de maligna acción retardada desencadenada por condiciones similares a las de un conjuro de *boca mágica*.

11: Una llave de electro pulido, de treinta centímetros de longitud y muy pesada. Irradia una débil aura y muestra la inscripción «Alsímbr». Si es pronunciada en voz alta su palabra de mando, la llave se encoge. Dieciséis de tales encogimientos hacen que la llave se encoja hasta la nada y se pierda para siempre. Si la llave es puesta en contacto con cualquier cadena, nudo, cerradura, polea, candado o barra al tiempo que es pronunciada la palabra de mando, su poder abridor mágico rompe, disuelve o parte los mecanismos de retención. El poder de la llave funciona incluso al ser dada la orden sin contacto directo con la cerradura o mecanismo retenedor si es cogida, llevada o tocada por cualquier número de seres que se hallen bajo esa retención física. Esta *llave de paso libre* no puede ser recargada, su encogimiento no puede ser invertido o detenido, y su poder no puede ser anulado por medios físicos o mágicos.

12. Una vieja y desgastada caja de piedra, de una mano de ancho y grueso y diez manos de longitud. Tiene oxidados cierres de hierro a todo su alrededor, y se abre para revelar... nada. Un examen físico de su interior muestra una maza *invisible*, elaborada de un trozo único de metal. Cada vez que se coge la maza, la voz masculina de una *boca mágica* brota de ella (es una *maza de condenación*) y ruge «¡Destrúyelos! ¡Destrúyelos!» cada tres rounds. La maza permanece *invisible* en todo momento, aunque las sustancias untadas sobre ella o los pañuelos atados a ella siguen visibles y pue-



den ser usados para localizar con facilidad el arma. La maza está dedicada a destruir dragones; al contacto con cualquier dragón, estalla y desaparece para siempre. El estallido mágico de la *maza de condenación* causa 2-24 pg de daño al que la maneja y a todos los demás seres que se hallen dentro de un radio de 6 metros, a menos que superen una tirada de salvación contra conjuros para mitad de daño. Un dragón golpeado de ese modo por esta maza recibe 4-48 pg (sin tirada de salvación).

13: Una funda de espada de electro, vacía y sin adornos. Está finamente elaborada, es hermosa, e irradia un aura. En realidad es un doppelganger que ha empleado una poción de *disminución*, y que atacará cuando la mayoría de los seres cercanos a él estén dormidos, heridos o relajados y no alertas. La poción del doppelganger es efectiva durante tres veces la duración normal. Una espada insertada en la funda no dañará al doppelganger. El monstruo posee una segunda poción extrapoderosa de *disminución* que utilizará para tomar la forma de un sencillo anillo de latón (que irradiará también un aura) si escapa de ser detectado por otros cuando ataque a su primera víctima.

14: Un globo de cristal que contiene un inquieto gas de color blanco lechoso. No irradia ningún aura. Si se rompe el globo, libera el gas en una nube que se expande rápidamente formando una pálida bruma blanca antes de disiparse sin causar ningún daño después de cuatro rounds. En el primer round, la nube se expande hasta un radio de tres metros; en el segundo round, la nube tiene seis metros de radio; en el tercero y cuarto round, la nube alcanza un radio de diez metros. Cualquier ser que respire el gas o cuya piel entre en contacto con él se verá abrumado por un deseo frenético de matar. El lanzamiento de conjuros y el pensamiento racional resultan imposibles, y todos los seres afectados lanzan ataques físicos contra las demás criaturas más cercanas. Todos los seres tienen derecho a una tirada de salvación contra conjuros para evitar este efecto. Si sucumben, efectúan dos veces sus ataques normales cada round, atrapados por un incontenible frenesí sin la menor consideración hacia su propia seguridad y sin aguardar a una buena oportunidad para el ataque. Los efectos del gas sobre los seres duran tan sólo el round o rounds en que estén en contacto con él. Bajo la influencia de este raro y horrible vapor, amigos e incluso parejas se atacan unos a otros sin la menor vacilación. Todos los ataques son a -1 para golpear, pero son a +1 para daño debido a su salvajismo.

15: Un ojo de oro, en realidad un *ojo de visión*. Este objeto del tamaño de una palma está embutido en una «órbita» de obsidiana y perlas y vale 1.500 mo. Si la «órbita» es retirada o el ojo es fundido o martilleado para darle otra forma, estalla (3-12 pg de daño dentro de un radio de seis metros; tirada de

salvación contra varas para medio daño; cualquiera en contacto con el ojo en ese momento sufre 4-32 de daño, sin tirada de salvación). En la parte de atrás de cada *ojo de visión* hay una sola palabra (en éste, la palabra es «halass»). Si esta palabra es pronunciada en voz alta por un ser que toque el ojo, el que la pronuncia recibe el poder de ver el paradero de cualquier criatura u objeto físico en particular que haya visto antes. Por ejemplo, uno puede ver «la gema que vi en la cúspide de la corona que llevaba el rey Orvan en la última Gran Fiesta», pero no puede ver «la gema más grande que posee el rey Orvan». Estas directrices no necesitan ser pronunciadas en voz alta, pero uno debe concentrarse en ellas (lo cual impide leer conjuros para lanzarlos u otras actividades mentales y requiere toda la atención). El ojo se vaporiza entonces, pero su activador recibe una visión mental (que dura 2-5 rounds) del ser u objeto deseado y su situación actual, según la luz disponible en el lugar. No se imparte ningún sentido de la dirección o de la distancia que separan el blanco del activador, como tampoco se transmite ningún sonido. No pueden lanzarse conjuros a través de la visión; no se trata de ningún enlace mental o portal. Cada *ojo de visión* es un dispositivo de un solo disparo; estos dispositivos son muy raros, y se cree que el secreto de fabricarlos se ha perdido.

16: Una flecha mágica. Esta flecha finamente construida irradia un aura y puede ser identificada como una *flecha de dirección*. En realidad es una *flecha de localización de monstruos*, que apunta siempre inflexiblemente a la más cercana criatura peligrosa no humana o semihumana. La criatura puede hallarse a cualquier distancia en el mismo plano. La flecha hará esto independientemente de las órdenes que se le den.

17: Un famoso objeto mágico o artefacto, buscado por muchos magos poderosos. Puede tratarse de un *libro de conjuros infinitos*, un trozo del *cetno de siete partes*, o cualquier objeto apropiado a la campaña del DM.

18: Una placa de marfil adornada con cantoneras de oro embutidas (12 mo de valor). Un conjuro situado sobre la placa hace mucho tiempo hace que estas palabras aparezcan en silencio sobre ella cuando es tocada: «Así que has venido al fin. Quiero que sepas, antes de que los Dragones Oscuros devoren el mundo, que hay una forma de derrotarlos: encuentra el látigo de Maestría. Se halla en la Torre de Crymon, en la isla de la Mano de Ulm en el Nelanther. No pierdas tiempo.» Las palabras de la placa se desvanecen entonces para siempre. El DM deberá alterar el tesoro y la localización para que encaje con su propia campaña. Los detalles de los poderes controladores de los dragones y los exterminadores de dragones del «látigo de maestría» son dejados también al DM.

19: Una moneda de oro que irradia una

débil aura, hallada entre varios cientos de otras monedas de oro no mágicas. Cuando es tocada por primera vez, hace que la fantasmal ilusión blanca de un arpa aparezca en medio del aire, aproximadamente a unos cinco centímetros y un poco por encima de la cabeza del ser que toque la moneda. El arma ilusoria interpreta constantemente una débil, sobrenatural e intrincada música. Tocar o usar la magia sobre el arpa no la afectará, y puede cruzar barreras mágicas, paredes, roca sólida y demás. El arpa se desvanece cuando la moneda de oro es tocada de nuevo por un ser vivo, en cuyo momento aparecerá otra ilusión del arpa que seguirá al segundo ser que tocó la moneda. La ilusión del arpa desaparece si la persona que la ha provocado muere, o si es lanzado un *disipar magia* sobre la moneda. La moneda todavía puede causar ilusiones más tarde cuando sea tocada de nuevo, a menos que sea fundida o se utilice un *deseo limitado* para terminar de forma permanente con su magia.

20: Una esfera de arcilla sellada, horneada hace mucho tiempo, ligera de peso pero aproximadamente del tamaño de una cabeza humana. La esfera irradia una débil aura. No posee poderes excepto una total imposibilidad de ser afectada por ningún tipo de magia, incluidos conjuros de *bola de fuego*, *deseo* y parecidos (una protección que no puede extender a seres u otros objetos). Si resulta rota por una caída o un golpe deliberado, la esfera libera un enjambre de incorpóreos globos oculares animados de todos los tipos y tamaños. Estos globos oculares flotan por todas partes, agrupándose alrededor y siguiendo a los PJs hasta que las esferas sean destruidas (cada una CA -2, MV 18, 1 pg). El éxito de una tirada para golpear cuando se utilice una red, o cuando una criatura ataque con las manos desnudas con la intención declarada de atrapar un globo ocular, da como resultado la captura de uno de ellos sin que sufra ningún daño. Los globos oculares pueden ser usados entonces como componentes materiales, decoraciones, comida, o en ardides (por ejemplo, para sugerir la presencia de alguien que de hecho no existe vigilando a un intruso).



FAR WEST

EL JUEGO DE ROL MAS BUSCADO DEL OESTE

150 páginas de trepidante acción
en el mítico escenario
del Salvaje Oeste.

Formato: 21 x 29,7 cms
Cubiertas rígidas a todo color.
Ilustraciones detalladas
en cada capítulo.



- 20 tipos de aventureros diferentes.
- Más de 50 armas de la época.
- Sistema de combate innovador y eficaz.
- Descripción de más de 50 tribus indias.
- 23 tipos de PNJ's pregenerados.

- Cuadernillo adicional para el Personaje.
- Aventuras diseñadas para jugar inmediatamente.
- Mapas geográficos, cronología de hechos históricos, personajes míticos reales con datos de juego, filmografía recomendada, lista de equipo con los precios de la época...

HAZTE CON ÉL EN TU TIENDA,
LIBRERÍA ESPECIALIZADA O
O SOLICITANDOLO CONTRA REEMBOLSO A:

M+D
Editores, S.L.

M+D EDITORES
Plaza de las Cortes, 4
TELF. 429 83 09 • FAX. 429 01 54
28014 MADRID



El Nido del Grifo

Por Ardath Mayhar
Ilustraciones de Terry Dykstra

Griselle aleteó irritadamente en la niebla, mientras miraba hacia abajo de tanto en tanto en busca de su nido. Corta de vista como era, ya le resultaba bastante difícil ver cuando el tiempo estaba claro, y ahora, después de cuatro horas de este asqueroso clima, se sentía totalmente confusa. Ni un solo pico de montaña se asomaba por entre la bruma para proporcionarle una guía hacia su lugar de empollación, limpiamente situado en un valle protegido entre las montañas Drachenberg.

No era que se sintiera terriblemente feliz de empollar. Un grifo simplemente no estaba diseñado para empollar huevos, y eso era un hecho. Su cuerpo de león no estaba diseñado para ello, aunque las alas hacían un trabajo bastante bueno en mantener las malditas cosas cálidamente cubiertas y alejar la bruma.

No era una vida fácil ser una grifo hembra, y Griselle no era de temperamento maternal. Los polluelos de grifo tenían mal temperamento, y sus picos eran dolorosos cuando mamaban. Ese era otro error de la naturaleza del que se resentía más bien amargamente.

Esperaba que la actual fuera su última puesta de huevos. Se estaba haciendo demasiado vieja para esto, sin mencionar su progresiva ceguera. Mantener controlados a los pequeños monstruos no era una tarea fácil, una vez terminado el aburrido trabajo de empollar.

Se enredó con un árbol pequeño y aleteó desesperadamente entre las flexibles ramas y las húmedas hojas. ¿Estaba el rododendro que crecía en la ladera justo encima de su nido? Picoteó una hoja, decidió que tenía que serlo, y se dejó caer por entre el húmedo follaje para aterrizar elásticamente sobre sus patas de león.

Su cola se retorció con impaciencia mientras se abría camino entre unas piedras que eran iguales a cualesquiera otras, en cualquier otra parte. Nunca las había estudiado, y era incapaz de decir si eran granito o piedra arenisca.

Había rocas alrededor de su nido, así que debía de estar en la buena dirección. Tras media hora de tropezar y tambalearse y batir las alas por entre la niebla, halló un montón de irregulares piedras en medio de las cuales había tres pálidos huevos. Parecían un poco más pequeños de lo que recordaba, pero su memoria tampoco era demasiado buena. Era un nido, y para ella ya le valía.

Se aposentó doloridamente sobre el montón de piedras con un siseante suspiro y recogió las patas y dispuso los huevos de modo que su peso no los rompiera. Extraño: para variar, parecían confortables. En vez de tener cascarones lisos y duros, parecían

haberse vuelto correosos y ligeramente blandos. ¡Un cambio estupendo! En estos días había demasiadas pocas sorpresas agradables.

La bruma nocturna se alzó, pero Griselle estaba dormida, y sus sibilantes ronquidos creaban ecos en las distantes alturas. Cuando el sol se asomó por entre las montañas del este, la grifo abrió un ojo y miró a su alrededor. Alzó la cabeza y observó con ojos míopes los azulados picos. Sus formas nadaron mareantes ante ella, no exactamente como los recordaba, pero tampoco exactamente distintos. Bastante parecidos.

Calentada por el sol, dejó transcurrir medio adormecida los días del verano, a la espera de que llegara el momento de la eclosión. Garamond, su compañero, no la visitó, lo cual no era sorprendente. Lo había dejado sentado en su nido mientras ella iba a buscar una oveja o un hombre o algún otro bocado sabroso que no la dejara hambrienta mientras permanecía empollando, y a su regreso había encontrado el nido desatendido. Sería mejor que Garamond no se presentara de nuevo ante ella en unos cuantos días después de este comportamiento.

La visita de la mantícora la pilló casi desprevenida. Engañada por su cuerpo de león, demasiado cegata para observar la falta de alas y el lujurioso rostro de hombre, se movió perezosamente al principio, pensando que era ese haragán de Garamond. Abrió el pico para lanzarle una retahíla de reproches antes de darse cuenta del brillo de aquellos ojos humanos.

Saltó en el aire con un desesperado aleteo y una sacudida de energía de sus peludas patas. La mantícora arremetió, pero ella ya estaba fuera de su alcance, y la cosa se retorció fuera del nido y retrocedió, con su triple hilera de dientes chirriando de furia.

¡Mala cosa, las mantícoras!

Griselle podía no ser maternal, pero aquél era su nido; estaban amenazando su propiedad. Se aposentó sobre él, con las alas cubriéndolo celosamente y su pico afilado como una navaja listo para amputar cualquier parte de la criatura que se acercara demasiado.

La mantícora se desvió hacia la derecha, y el sinuoso cuello de Griselle siguió sus movimientos. Se movió hacia la izquierda, y de nuevo la grifo mantuvo su nublada mirada fija en su confusa forma. Cuando saltó hacia ella con la terrible velocidad e impulso propios de los de su clase, estaba preparada.

Su pico se hundió en el tierno vientre, y la cosa dejó escapar un estridente chirrido mientras era empujada hacia un lado. La voz de Griselle flautó un desafío y se alzó en toda su altura, con

las alas listas para abofetear, el pico preparado para golpear de nuevo.

Esta vez la criatura no se atrevió a saltar de nuevo. En vez de ello se dio la vuelta y partió hacia las montañas, desapareciendo en unos cuantos saltos más allá de la primera línea de picos con una increíble agilidad, como era propio de los de su clase. Eran criaturas muy rápidas, y podían saltar casi tan alto como podían volar.

Con su sangre corriendo acelerada en sus venas tras la actividad, Griselle volvió a arreglar sus huevos y se preparó para empollar de nuevo. Ya era tiempo, incluso juraría que demasiado, de que eclosionaran. Pero los huevos eran huevos, y siempre seguían sus propios ritmos, sin importar lo que su madre pudiera preferir.

En el momento en que recogía sus patas y suspiraba, sintió un estremecimiento debajo del pelaje de su estómago. ¿Estaba ocurriendo algo? ¿Había llegado al fin el momento? Se alzó de nuevo y acercó su pico al huevo más próximo, intentando ver con un turbio ojo si se estaba cuarteando.

Al principio dudó de lo que veía. De todos modos su visión no era lo que debería ser, y seguramente lo que estaba viendo no era la cáscara de un huevo de grifo desgarrándose como si estuviera hecha de piel. Mientras miraba, sin embargo, la cubierta se rompió, y algo asomó por el agujero.

¡Aquello no era uno de sus hijos! Un grifo miraba respetablemente por el agujero que había practicado con su pico, y su mojado cuerpo peludo no tardaba en seguirle fuera de su cascarón. Esta... criatura... tenía una cabeza puntiaguda, y sus brillantes ojos eran visibles incluso para Griselle. Cuando la cosa se deslizó fuera de su blando y correoso huevo, un sinuoso cuerpo siguió a la cabeza, y la abrumada grifo se dio cuenta de que estaba contemplando a un joven basilisco saurio.

El shock fue terrible. Aquella noche, cuando se había ido a comer la última vez... la niebla... debió perder el camino y hallar este nido de basilisco por accidente. ¿Dónde estaba la madre de esta pequeña criatura?

Era demasiado tarde para formular esa pregunta, porque el pequeño cuerpo serpentino se retorció a su lado y se enroscó alrededor de su pata en busca de calor, estremeciéndose de satisfacción. Al cabo de poco se le unieron otros dos. Supo que ya era demasiado tarde. La habían visto y la reclamaban como suya.

¡Soy la madre de tres basiliscos!, pensó Griselle, sintiendo que su corazón latía con fuerza. Pero, ¿qué les ha ocurrido a mis huevos? ¿Está el pobre Garamond sentado todavía allí, aguardando mi regreso? ¡Y pensar que le culpé por abandonar nuestro nido, cuando fui yo, yo... quien nunca regresó!

Ahora, sin embargo, tenía otras cosas en las que pensar. Si los jóvenes grifos resultaban difíciles y dolorosos de alimentar, ¿cuáles serían las dificultades que iba a tener para mantener a tres pequeños basiliscos vivos? ¿Qué era lo que comían? Las serpientes no dan de mamar a sus pequeños, eso era algo que sabía sin la menor duda.

Las águilas, que eran también en cierto modo sus distantes medio parientes, traían carne a sus voraces pequeños. Eso lo había visto. Pero cuando bajó la cabeza para mirar de cerca a sus hijos adoptivos, pudo comprobar que sus bocas no eran en absoluto adecuadas para masticar. ¿Con qué demonios debía alimentar a aquellas criaturas?

Una de ellas acercó su serpentino rostro cerca de sus ojos y abrió su boca como hambrienta. Colmillos... sí, allí estaban, muy

hundidos dentro de la boca pero definitivamente allí. No, no iba a permitir que mamaran, ni siquiera aunque mostraran signos de querer hacerlo. No sentía ningún deseo de probar la potencia del veneno de basilisco.

Pasó fútiles horas atrapando sabandijas, que no podía ver sino que tenía que escuchar y aplastar con sus torpes patas. Los pequeños no les hacían ascos a las sabandijas aplastadas.

Los dejó agitando en el nido y se dirigió hacia el arroyo que descendía de las montañas. Allí cazó penosamente peces, conejos, orugas, cualquier cosa que pudiera tentar aquellos desconocidos apetitos.

La sangre de conejo demostró ser una cosa que les encantó, y durante las siguientes semanas la población de roedores alrededor del nido disminuyó notablemente. Dada una alimentación adecuada, los jóvenes basiliscos crecieron con terrible velocidad... de hecho, casi tan rápidamente como los jóvenes grifos. Antes del otoño daban vueltas alrededor de las rocas, atrapando los curiosos pájaros y animales que habían hecho sus madrigueras contra el risco.

Aunque regresaban por la noche para calentar su densa sangre contra su peludo cuerpo, Griselle se dio cuenta de que se trataba de unos pequeños que emprendían su propio camino a temprana edad. Ahora cazaba su propia comida, dejándoles a ellos que se buscaran la suya, y a menudo pensaba en los agotadores meses de dar de mamar a sus propios pequeños, viendo como su propio peso se reducía a la nada y sintiéndose obligada a comer cada semana en vez de una vez cada tres o cuatro meses.

Enfrentada a la elección, se dio cuenta de que prefería con mucho ser la madre adoptiva de los basiliscos. Pero a menudo se preguntaba qué le habría ocurrido a su auténtica madre antes de que ella se presentara en escena. Seguro que la criatura debía de haber muerto en una batalla o en un accidente, o de otro modo hubiera vuelto a cuidar de sus huevos.

Cuando el sol se movió hacia el sur y los fríos vientos empezaron a soplar de las montañas, la prole se aletargó. Incluso Griselle sabía que los basiliscos debían hibernar durante los meses fríos, y observó con interés mientras los tres hurgaban entre las piedras para abrirse refugios en los que dormir durante el invierno.

Una vez se hubieron instalado, extendió las alas y suspiró. Había sido un verano interesante, pero sería mejor que buscara a su propia familia antes de que las nubes y las tormentas disminuyeran aún más su visión. Estaba segura de que Garamond la habría dado ya por perdida, y sus hijos no la conocerían.

Saltó al cielo, sintiendo que sus viejos músculos le dolían con el esfuerzo mientras su alas se tensaban en busca de altitud. Seguro que había ido demasiado lejos y había cruzado una segunda cadena de montaña en su camino de vuelta al nido, hacía ya tantos meses.

Planeó, aprovechando una corriente térmica ascendente para rebasar las alturas. Pudo oler nieve fresca, aún distante al norte pero camino ya de añadir profundidad a los campos blancos a sus pies. Garamond debía de haberse retirado ya del nido de verano y se habría dirigido a la alta cueva contra el risco donde siempre pasaban el invierno con una nueva pollada. Los pequeños ya deberían volar solos a estas alturas, aunque aún dependerían de sus padres para la comida hasta el próximo verano.

Griselle se dejó deslizar por las laderas de la cordillera, escrutando desesperadamente las confusas distancias. ¿Dónde estaba

aquel pico que se parecía tanto al que estaba cerca del nido de los basiliscos? Había parecido un indicador tan magnífico, con su punta rota y su joroba a un lado. Y entonces lo vio, recortado contra un cielo cargado de nieve.

Giró, en busca del punto oscuro contra la cara del risco que marcaba la situación de la cueva. Cuando al fin lo encontró se dio cuenta de que su corazón latía rápidamente. Había sido tanto tiempo... ¿Se alegraría Garamond de verla? ¿Se asustarían de ella los pequeños?

Recogió las alas y se posó en el reborde fuera de la cueva. Desde dentro le llegó el sibilante rugir que era el desafío de un grifo, pero ella chirrió su nombre al resonante túnel. Hubo un momento de silencio, y luego Garamond apareció deslizándose desde la oscuridad para mirarla atentamente.

«¿Griselle? —cloqueó—. ¿Estás viva?»

«Perdida, pero viva —respondió ella—. ¿Han salido ya los pequeños? Pensé que los estaba empollando hasta que los basiliscos rompieron los huevos y me di cuenta de mi error.»

Garamond emitió un sonido estrangulado, algo entre otro rugir y lo más cerca posible a una risa que puede emitir alguien usando un pico.

«¡Basiliscos!» Se dejó caer en la fría piedra y azotó alocadamente la cara del risco con su cola de león.

Griselle se lo quedó mirando, alarmada por su comportamiento.

«Por supuesto, basiliscos. ¿Qué te pasa, Garamond?»

Entonces brotó una siseante voz de la oscuridad del túnel. Una larga forma se deslizó a la vista, y su rostro fue familiar incluso para los cegatos ojos de Griselle.

«¿Por qué no estás durmiendo con el resto de los tuyos?», preguntó la grifo al intruso.

«He hallado criaturas de pelaje y sangre caliente que me mantienen caliente y despierta —dijo la basilisco—. Creo haber entendido que empollaste los huevos de mi abandonado nido. Te doy las gracias, pero no pienses que vas a echarme de este lugar. Tus

huevos se abrieron y los pequeños grifos me han aceptado como su madre.»

La expresión de Garamond era avergonzada, tanto como podía reflejar su rostro de pájaro. Se alzó en pie, y su cola se puso rígida.

«Tú habías desaparecido. Estaba solo, empollando los huevos que tú me dejaste. Ella me ayudó, y ha hallado un lugar entre nosotros.»

Por un momento Griselle sintió una ardiente rabia crecer en su pecho. Luego se dio cuenta de que esto era exactamente lo que ella habría elegido si le hubieran preguntado.

¡No más poner huevos! ¡No más dar de mamar a pequeños con picos de aguja! ¡No más soportar a Garamond, cuyo temperamento se volvía peor a cada nueva estación! Sintió una gran sensación de alivio.

«Déjame descansar el invierno en nuestra cálida caverna —le dijo a la basilisco, ignorando a su antiguo compañero—. Me marcharé con la primavera para hallar otros basiliscos que deseen alivio de su trabajo de empollar sus nidos. Me convertiré en madre adoptiva de los pequeños de tu raza, ahora que sé cómo manejarlos.»

La basilisco siseó su conformidad y se retiró a las más profundas cámaras de la caverna. Garamond miró a Griselle con aire de disculpa antes de apartarse de ella, con su cola agitándose nerviosamente.

¡Y con razón!, pensó Griselle. Si intenta aparearse con ésta, terminará muerto, pero no voy a ser yo quien se lo diga.

Halló una cámara conveniente, lo bastante pequeña para que un solo grifo la mantuviera caliente, y enroscó la cola alrededor de sus patas. Apoyó el pico en una piedra conveniente, cerró los ojos, y pensó en aquellos confortables y correosos huevos, los afectuosos basiliscos pequeños, su temprana independencia.

Sabía que había hallado la llamada para su vejez, y cuando se quedó dormida soñó cosas agradables. El próximo verano... ¡Ahhh, el próximo verano!



Advanced Dungeons & Dragons



Si no los encuentras en tu proveedor habitual, puedes

CUPON ADJUNTO



Manual del jugador



Pantalla del Dungeon Master



Compendio de Monstruos Vol. Uno



El Desafío de la Guerra



Guía del Dungeon Master



Compendio de Monstruos Apéndice Uno (Al Vol. Uno)



Clásicos Dragonlance Vol. Uno



Los Señores de la Noche



Hojas de Datos del Personaje



Manual del Buen Guerrero



Compendio de Monstruos Volumen II Dragonlance



Tiempo del Dragon

Dungeons & Dragons TM

Versión

es solicitarlos por correo utilizando el



El Guerrero



Guía de Armas y Equipos



Relatos de la Lanza



Los Señores de los Robles



Elfos Salvajes



Los Señores de los Robles



Tomo de Magia



Tomo de Magia

Y PRONTO
ENTRAREMOS
EN EL MUNDO DE

**SOL
OSCURO**

Y para los que quieren
iniciarse en el ROL



400
PTS.

CUPON DE PEDIDO

Enviar a **EDICIONES ZINCO, S.A.**,
Avda. de Roma, 157, 9º. 08011
Barcelona

- ☐ MANUAL DEL JUGADOR3.500 pts.
- ☐ GUIA DEL DUNGEON
MASTER3.300 pts.
- ☐ HOJAS DE DATOS DEL
PERSONAJE975 pts.
- ☐ PANTALLA DEL DUNGEON
MASTER925 pts.
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS
Vol. Uno3.300 pts.
- ☐ EL DESAFIO DEL
GUERRERO900 pts.
- ☐ GUIA DE ARMAS
Y EQUIPOS2.500 pts.
- ☐ RELATOS de la LANZA3.950 pts.
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS
Apéndice Uno (al Vol. Uno)2.500 pts.
- ☐ CLASICOS DRAGONLANCE
Vol. Uno2.500 pts.
- ☐ LOS SEÑORES DE
LOS ARBOLES950 pts.
- ☐ ELFOS SALVAJES1.350 pts.
- ☐ LOS SEÑORES DE
LOS ROBLES950 pts.
- ☐ GUIA DEL JUEGO DE ROL400 pts.
- ☐ MANUAL DEL
BUEN GUERRERO2.500 pts.
- ☐ COMPENDIO DE MONSTRUOS
Volumen II DRAGONLANCE3.300 pts.
- ☐ TIEMPO DEL DRAGON3.950 pts.
- ☐ TOMO DE MAGIA3.500 pts.

Nombre y Apellidos

Dirección

Población

C. P. Fecha

Firma

Hago efectivo este importe por:

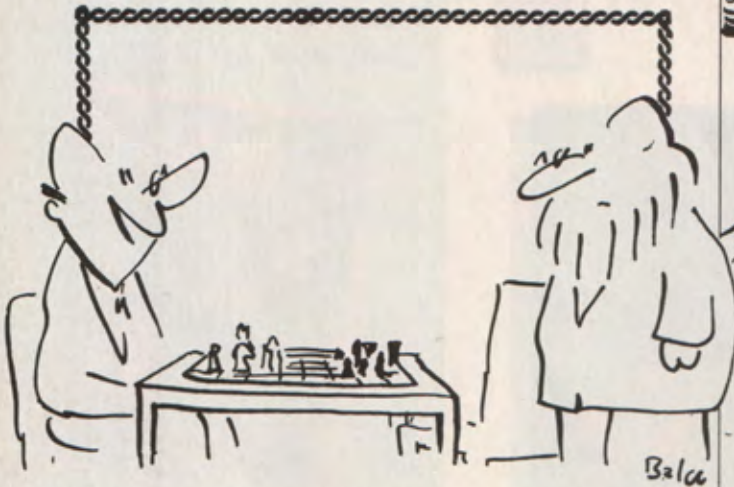
☐ TALON (Añadir 250 pts.
por gastos envío)

☐ Remítamelo Contra Reembolso

Chacotas Coquitos*

Kevin Brockschmidt

Rex F. May



-Mientras estabas en el lavabo, tus peones han derrocado a tu Rey, y han proclamado la república.



-Vale tío, pero...¿que puntuaciones sacas en el Nintendo?

-¿Cuántas veces he de decirte que no se puede substituir el aceite por mayonesa?



* Se aconseja consultar diccionario.

TODO EL ROL

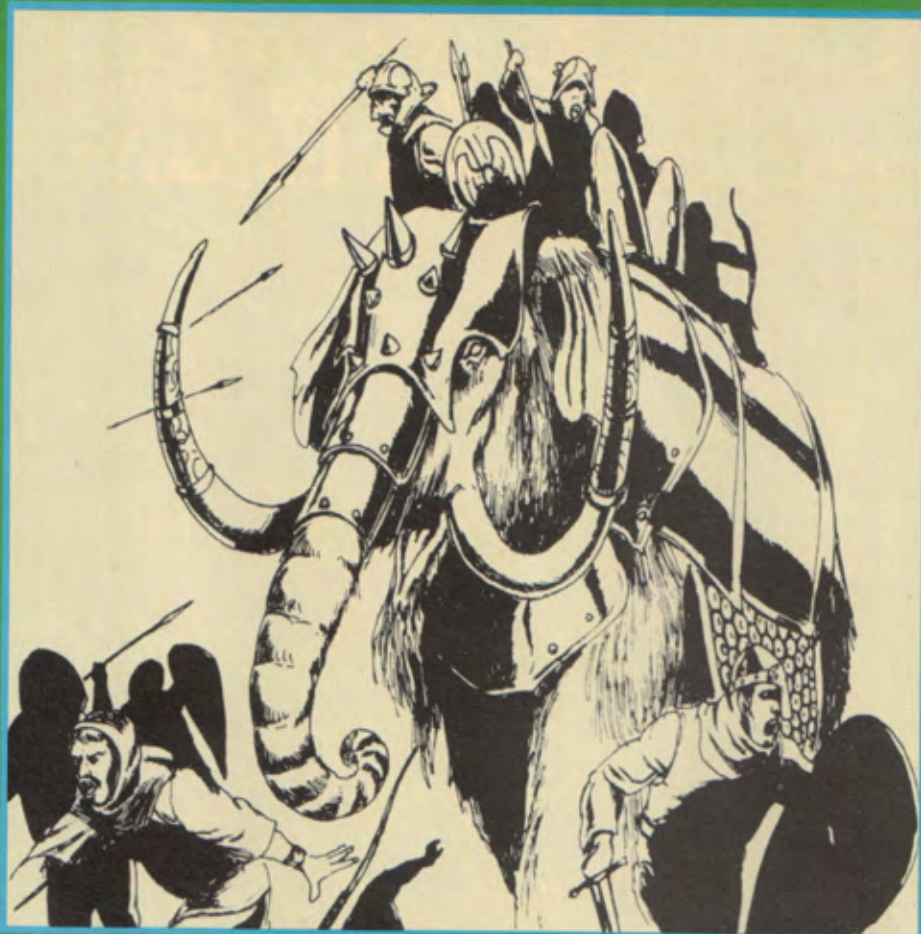
Envios por correo a toda España

ELE **K** TRA
Comic

Zaragoza, 10 • 41001 Sevilla • Tel. 421 44 32
Pez, 36 • 28004 Madrid • Tel. 521 39 75
Pozas, 2 • 28004 Madrid • Tel. 521 39 75

ARTE.9

Benito Castro, 12 • 28028 Madrid • Tel. 726 89 46
Cruz, 37 • 28012 Madrid • Tel. 532 47 14



MAMSTODONTE

EL TRAFICO ES A VECES MUY INTENSO POR LA NOCHE

POR ROGER E. MOORE
Ilustraciones de Jim Holloway

Roger E. Moore es el director de la revista DRAGON™ en Estados Unidos, y se ofreció a escribir una miniaventura de dos páginas. Puede que le demos otra oportunidad.X

«**M**astodonte» es un escenario para la segunda versión del juego AD&D™ para 5-8 personajes de nivel 4 a 7 (unos 33 niveles en total). Los jugadores tienen que estar dispuestos a hallar formas originales de enfrentarse a un peligroso problema que podría vencerles en un combate directo cuerpo a cuerpo. Este breve escenario puede incluirse en cualquier campaña en curso; tiene lugar a lo largo de una franja de páramos junto a una importante ruta comercial terrestre. Los «Antecedentes de la aventura» pueden cambiarse para que reflejen las circunstancias de la campaña del juego en curso, conectando así este encuentro con un escenario que ya implique goblins.

Antecedentes de la aventura

El subjefe Konkstar contempló el tallado objeto de mármol que había liberado de

entre las aún humeantes ruinas del arcón. Sus ojos recorrieron el hedor de la carne abrasada y la visión del cuero ennegrecido, los restos de los superansiosos goblins que habían abierto el arcón antes de que el chamán pudiera efectuar un control en busca de las habitualmente hábiles trampas mágicas. La explosión había derribado todas las puertas en aquella sección del dungeon y reducido el número del equipo explorador en tres. *No es que necesitemos a los débiles y a los estúpidos entre nosotros, de todos modos*, reflexionó Konkstar, mientras hacía girar el ennegrecido objeto entre sus manos rojo oscuras.

El objeto parecía ser la estatuilla de algún notable animal: una enorme criatura de cuatro patas y recio cuerpo cuya apariencia Konkstar apenas podía imaginar. Parecía tener una larga nariz o brazo que se proyecta-

ba de su rostro, con unos enormes dientes o cuernos a cada lado. *Un demonio, sin duda, pensó. Dizaker deseará verla. También deseará llevársela para «un mayor estudio», y yo tendré al fin una excusa para cortarle las manos a este arrogante chamán a la altura de las muñecas.*

Considerablemente reconfortado, Konkstar salió de la estancia llena de humo y dejó que sus tropas se dedicaran a su meticuloso saqueo habitual.

Encontró a Dizaker en la entrada del recién descubierto complejo de dungeons. El montón de cuerpos apilados a un lado de la entrada mostraba que otros seis goblins habían caído víctimas de los distintos hechizos de aquella antigua tumba. Los ojos de Dizaker se entrecerraron cuando vio acercarse al subjefe con la pulida talla de mármol en las manos, y el chamán tendió una palma amarillo verdosa para recibirla.

Konkstar se echó a reír. «Las manos que cogen son las manos que retienen, Sirviente de Dios. Esto será un hermoso recuerdo de nuestra visita, un amuleto que servirá también como piedra de afilar. Quizá puedas pulírmelo cuando tengas tiempo.»

Un músculo se crispó en la mejilla derecha de Dizaker, llena de cicatrices. «Faltas al respeto a tus superiores, subjefe. Tu incursión en estas ruinas sin ningún valor nos ha costado un puñado de guerreros, vidas que podrían haber sido empleadas mejor exterminando esas sabandijas humanas. Fuimos enviados aquí para hallar nuevas tierras para nuestro pueblo, no para malgastar tiempo y sangre buscando tesoro. Entrega este objeto sin ningún valor y termina con tus deberes.»

La sonrisa del rostro de Konkstar se hizo más amplia, hasta exhibir unos dientes afilados como dagas. «Procrearás con los enanos antes de que me arrebatas esto —dijo lentamente—. Es una estatua de un demonio, y será mía. Y tú faltas al respeto a tus superiores, Sirviente de Dios. Tu misión es apoyarme, no darme órdenes.»

«¡Te daré las órdenes que crea convenientes! —chirrió Dizaker, y mostró todos sus podridos colmillos. Sus dedos se cerraron alrededor del mango recubierto de cuero de su maza con cabeza de piedra—. ¡Sirvo al Señor de las Profundidades y la Oscuridad, el Poderoso que es nuestro creador, no a un miserable oficial que envía a sus goblins a ser masacrados por su capricho!»

Semanas de frustración y odio ardieron en un instante. Konkstar se dio la vuelta y depositó la estatuilla de mármol a un lado en el suelo. En el mismo movimiento, extrajo su espada y se enfrentó de nuevo a Dizaker, con su rostro color rojo ladrillo hinchado de rabia. La docena o así de solda-

dos goblins que se habían acercado para escuchar la discusión se echaron ahora hacia atrás, más allá del alcance de las armas, pero lo bastante cerca para escuchar cada detalle de aquella largo tiempo esperada y largo tiempo demorada confrontación.

«¡Cuando llegues a los Infiernos —rugió el guerrero—, díles que fuiste enviado allí por Konkstar!» Agarrando la espada con ambas manos y desdénando el escudo, la hizo girar por encima de su cabeza y se lanzó contra el chamán. *Sólo sabe un conjuro, pensó, y el muy cobarde probablemente eligió uno para curar sus heridas. Lo necesitará... y varias docenas más.*

El chamán fue igual de rápido, sin embargo, y su maza bloqueó el golpe de la espada. Astillas y chispas volaron de las armas cuando resonaron en su choque y volvieron a separarse. Konkstar retorció su presa en la empuñadura del arma y lanzó un nuevo golpe, y de nuevo Dizaker lo bloqueó... pero estaba ocurriendo algo más. El chamán miraba ahora a Konkstar —no, miraba detrás de Konkstar— con un claro terror, y retrocedió con precipitación. Konkstar avanzó hacia él. *¡Un lamentable truco de un despreciable Sirviente de Dios!*

«¡Gran Dios de la Oscuridad!», aulló el chamán, y soltó su maza y se dejó caer hacia atrás, contra una piedra. *¡El estúpido ha tropezado! Pero no está fingiendo el miedo, se dio cuenta de pronto el subjefe.* Konkstar fue consciente también de pronto de que ahora todos sus soldados goblins estaban gritando, y todos miraban detrás de él, y señalaban con ojos muy abiertos al tiempo que extrañan sus armas.

Se giró en redondo, dispuesto a recibir el ataque de aquella nueva amenaza o del cobarde chamán. La sangre se heló en sus venas cuando su mirada se posó en la estatuilla... o al menos en lo que hasta hacía poco había sido la estatuilla. Ahora estaba creciendo.

¡Nunca echas a correr!, fue el primer pensamiento que llameó en la mente del subjefe. ¡Nunca echas a correr por nada! Pero se estremeció como un cachorro de worg recién nacido cuando la negra talla de mármol alcanzó el tamaño de un gran perro, luego de un caballo, luego de una forma poderosa que le dominaba como lo haría el Señor de las Profundidades y la Oscuridad en persona. El demonio estaba cubierto de un pelaje negro y enmarañado, y todos los rasgos de la estatuilla original quedaban revelados ahora en su horrible gloria. Dos gigantes cuernos, cada uno de los cuales podía empalar un worg, brotaban del rostro del monstruo a cada lado de su boca, y un miembro parecido a una serpiente se retorció enroscándose y desenroscándose entre ellos.

Bruscamente el monstruo dejó de crecer, tras haber adquirido una altura fantástica. Parecía como si pesara tanto como una montaña. Un denso olor animal derivó de él. El monstruo giró su cabeza y miró a Konkstar con un diminuto y brillante ojo negro.

“Me has traído a la vida”, llegó una lenta y extraña voz al interior de la cabeza de Konkstar. *“¿Cuáles son tus órdenes?”*

Durante quizá medio minuto, el subjefe no dijo nada. Le dolían los dedos de apretar la empuñadura de su inútil espada. Estudió a la criatura, examinándola y aguardando algún movimiento. Y digirió las palabras del demonio con creciente comprensión.

Lentamente, Konkstar enderezó la espalda. La punta de su espada cayó hasta tocar el suelo. El goblin carraspeó cuidadosamente antes de hablar.

«Tú me obedeces», dijo, mitad afirmación, mitad pregunta.

“Sí. Hasta la muerte.” El diminuto ojo del demonio parpadeó calmadamente.

Una loca emoción empezó a crecer dentro de Konkstar. Casi retrocedió. Era demasiado para creerlo. ¡Su propio demonio! Se volvió y miró a sus tropas, los pocos goblins que no habían echado a correr. Y su mirada cayó sobre Dizaker, que permanecía acurrucado en el suelo, con sus huesudos brazos alzados sobre su cabeza en un gesto amilanado.

Volvió a mirar al demonio.

«¡Me obedecerás sólo a mí, demonio! —dijo con voz más fuerte—. ¡Siempre me obedecerás sólo a mí! ¡Yo soy tu amo!»

El negro ojo del monstruo pareció parpadear.

“Sí, durante tanto tiempo como seas propietario de la piedra.”

Konkstar se volvió de nuevo para mirar a sus tropas. Poco a poco estaban regresando, con las armas aún alzadas pero con sus fieros ojos clavados sólidamente en su subjefe.

«¡He dominado a este demonio! —gritó Konkstar, alzando los brazos por encima de su cabeza—. ¡Ahora es mi demonio! —Contempló el rostro abrumado por el terror de Dizaker, luego miró de nuevo al monstruo de hirsuto pelaje y apuntó al chamán—. ¡Y ahora te ordeno que acabes con el traidor!»

La enorme cabeza asintió una sola vez. *“Como deseas.”* La titánica bestia se agitó, luego avanzó. Se echó ligeramente a un lado para evitar al subjefe, luego caminó como una montaña andante hacia el tembloroso chamán.

«¡NOOOOOO! —aulló Dizaker. Hizo un esfuerzo por levantarse—. ¡Soy el Sirviente de Dios del Señor de las Profundidades! Soy su...» El repentino grito aterrorizado del

chamán hizo que incluso la sangre de Konkstar se helara en sus venas. El grito se cortó bruscamente con el sonido de huesos al partirse, muchos huesos a la vez. Los distantes ecos de su grito de agonía colgaron en el silencio que siguió.

Al cabo de largos minutos, un guerrero goblin alzó su arma al aire.

«¡Viva Konkstar, maestro de los demonios! –gritó con voz estridente–. ¡Viva Konkstar!»

Broto un grito estrangulado, luego otro más fuerte, luego otro más fuerte todavía, y más fuerte aún, hasta que al final un salvaje coro de gritos de victoria rebotó de colina en colina por todo el territorio.

En medio de todo aquello, Konkstar contempló con maravilla y orgullo su demonio... y, al cabo de un tiempo, empezó a hacer algunos planes.

Konkstar el Conquistador

Han transcurrido dos meses. Las órdenes originales de Konkstar de explorar en busca de cuevas y ruinas apropiadas para la colonización goblin han sido abandonadas. Ahora se concentra en explotar los poderes de su nuevo objeto mágico, un *mastodonte de mármol* (una figurilla de maravilloso poder, tal como se describe en la *GDM*, página 170). La orden de mando de la figurilla es gritar la palabra en común: «¡Conquistar!» (de la que deriva el propio nombre de Konkstar). La comunicación mental con la bestia le ha revelado todo su poder, pero Konkstar ha transmitido poco de este conocimiento a sus subordinados. Su mando sobre su pequeño grupo de soldados goblins es absoluto (después de todo, un demonio acude a la sola mención de su nombre), y le obedecerán de buen grado incluso con gran riesgo de sus vidas. Los goblins tienen ahora prohibido pronunciar el nombre de «Konkstar» cuando se dirijan a su subjefe o hablen con él; simplemente le llaman «subjefe».

Konkstar está centrado ahora en atacar y destruir parte del tráfico comercial a lo largo de una importante pero poco patrullada ruta de caravanas, golpeando desde la tumba dungeon mencionada antes (ver «Más aventuras»). Su fuerza original de goblins y worgs es complementada una vez por semana por el *mastodonte de mármol* en su forma animal, con el cual asalta los pequeños campamentos de las caravanas y los viajeros. Las caravanas más grandes y las patrullas militares no son molestadas. Unos pocos humanos y elfos han escapado a los ataques por sorpresa y han regresado a la civilización para advertir de esta amenaza, pero sus historias son algo confusas dadas las circunstancias.

Las tácticas de Konkstar son sencillas.

Los worgs y los goblins a lomos de los worgs vigilan la ruta desde un lugar oculto por la noche en busca de víctimas adecuadas. Cuando divisan un campamento adecuado, el resto de la guarida es advertido por uno o dos exploradores mientras los demás siguen controlando el avance de sus víctimas. Konkstar abandona entonces el dungeon con sus tropas y hace que su *mastodonte de mármol* se convierta en su forma animal, después de colocarlo bajo una pesada red de cuerda a la que sus tropas pueden agarrarse para cabalgarlo (ver *El juggernaut y su dotación*). Una vez agrandado, el mastodonte aguarda mientras los goblins aseguran la red y trepan a bordo. Luego todo el grupo se lanza al ataque. Una vez finalizada la batalla, el arruinado campamento es registrado, los prisioneros pasados por las armas, las armas recogidas, y los goblins regresan triunfantes a su dungeon. Sólo unas pocas veces ha sido anulado un ataque. Konkstar ha sido muy cuidadoso de seleccionar hasta ahora sólo victorias fáciles. Sin embargo, sus planes para el futuro son más ambiciosos.

Antecedentes de los jugadores

La forma más obvia de meter a los PJs en esta aventura es que sean contactados y contratados por un barón local o príncipe mercader, o uno de sus representantes. Varios pequeños convoyes de carros han sido recientemente atacados por una fuerza de goblins y lobos mientras estaban acampados para pasar la noche. Entre los atacantes había una titánica bestia negra que cabalgaban algunos de los goblins, un monstruo tan enorme que aplastaba carros enteros bajo sus pies y hacía volar caballos y jinetes hacia todos lados con sus brazos.

El DM debería crear varios relatos exagerados de los ataques del monstruo, añadiendo montones de vívidos detalles. Los mastodontes son desconocidos en esta área de la campaña, y su tamaño y fuerza se halla más allá de la imaginación de mucha gente. Sin embargo, tales ataques no son consistentes, y algunas caravanas han informado de no haber sido atacadas, aunque reconocen haber oído el aullar de lobos cerca durante la noche.

Los PJs pueden unirse a una pequeña caravana o montar la suya propia, pero sin auténticos artículos de valor en los carros. También pueden partir hacia los páramos en secreto si en el grupo hay guardabosques y ladrones, con la esperanza de rastrear y emboscar a los goblins.

Los PJs pueden encontrarse también con los goblins sin ninguna advertencia previa si ocurre que el grupo se halla acampado junto al camino en una noche sin luna. Hay que tirar las probabilidades normales

para sorpresa. Los goblins y worgs están entrenados para moverse en silencio (sin penalizaciones ni bonificaciones por sorpresa), y el mastodonte (como todos los elefantes) se mueve de una forma mucho más silenciosa de lo que uno supondría hasta llegar al punto mismo en que los goblins cargan para el ataque.

El juggernaut y su dotación

Los goblins de esta pesada fuerza de asalto tienen varios rasgos únicos. En primer lugar, cuando se hallan de patrulla, se comunican entre sí en el lenguaje de los worgs: una serie de ladridos, hipidos, gruñidos y aullidos que casi nadie más habla. El habla de los worgs es limitada en muchos aspectos, pero comunica razonablemente bien conceptos relativos a combate, advertencias y formaciones. En segundo lugar, estos goblins ganan siempre una bonificación de +2 para evitar ser sorprendidos cuando se hallan en patrulla, puesto que utilizan el *mastodonte de mármol* sólo cuando planean un asalto (de modo que ya esperan problemas).

Mastodonte de mármol: Int semi; AL N; CA 6; MV 15; DG 12; pg 96; GAC 9; #AT 5; Dñ 2-16/2-16/2-12/2-12/2-12; DE Inmune al conjuro de *sueño* y a algunos otros como si tuviera una Sabiduría de 25; irradia *protección contra proyectiles normales* dentro de un radio de 3 metros; TM G (3 metros hasta los hombros); ML 20 (especial), PE 7.000; MC (elefante) y DÑ/168, con variaciones.

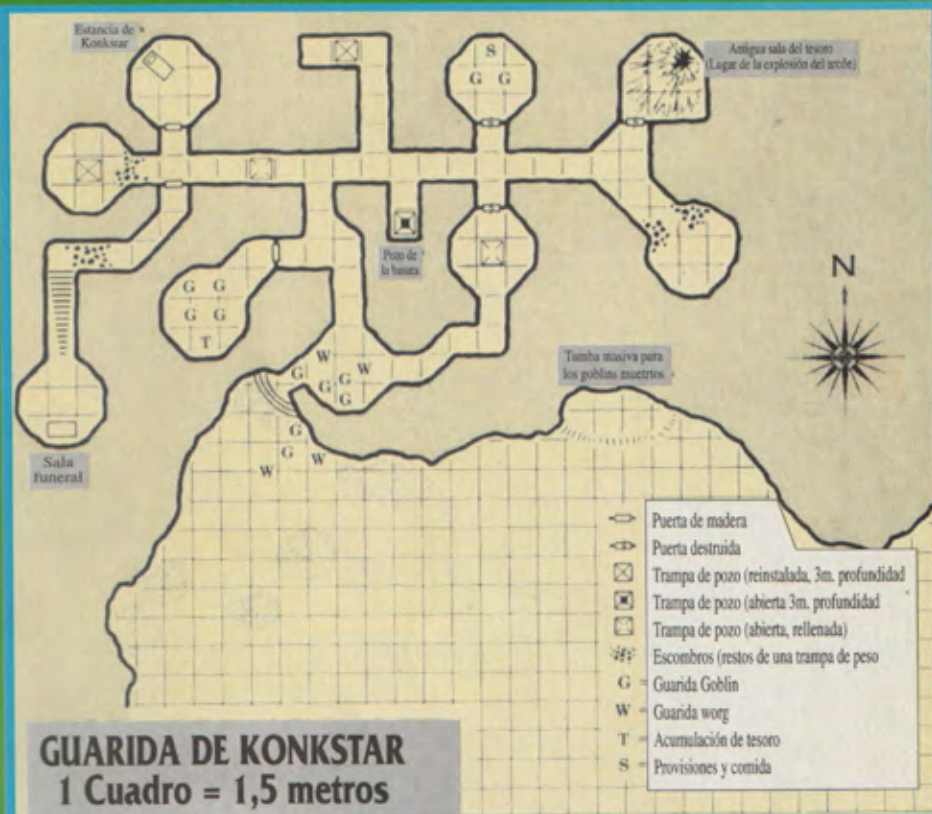
En su forma normal, el *mastodonte de mármol* es una pulida estatuilla negra de forma vagamente elefantina, del tamaño de una mano humana abierta. Cuando es colocada sobre el suelo y se pronuncia una palabra de mando especial («¡Conquistar!» en común... o «¡Konkstar!»), la figurilla crece rápidamente en un solo round hasta su tamaño completo de mastodonte. Entonces obedece sencillas órdenes verbales desde un radio inferior a los treinta metros de su propietario. La figurilla pesa tres kilos, y efectúa toda sus tiradas de salvación como metal o cristal de roca, lo que sea mejor (*GDM*, pág. 39).

En su forma animal, el *mastodonte de mármol* tiene exactamente el aspecto de un espécimen de mastodonte de excepcional poder, un monstruo que virtualmente nadie en esta área de campaña es probable que haya visto nunca. Como máximo, algún aventurero experimentado puede pensar que se trata de un enorme, negro e hirsuto elefante de pequeñas orejas. Sin embargo, una prolongada observación y el intento de uso de algunas tácticas de combate revelarán que esta criatura es inusual en un cierto número de formas.

Puede observarse a lo largo de un cierto número de horas que el monstruo nunca come, duerme o descansa. Siempre parece tener un comportamiento excepcionalmente bueno y obediente (una cualidad que no es inmediatamente obvia cuando ataca, aunque nunca se sobresalta o se estremece ante estímulos repentinos), y no tiene ninguna reacción inmediata al fuego excepto para evitar pisarlo. El monstruo se mueve con facilidad en medio de la oscuridad, como si tuviera infravisión hasta un alcance de treinta metros. Cuando no se halla enzarzado en melée, puede comprobarse que el mamut tolera tranquilamente que un gran número de goblins se aferre a su pelaje y trepe a su lomo, le dé palmadas y golpecitos y juegue con su trompa (aunque los goblins han aprendido a no aguijonear al mastodonte con objetos puntiagudos o afilados, pues esto trae como consecuencia un bofetón con su trompa para 1-3 pg de daño). Finalmente, hay un 5 por ciento de probabilidades por hora de observación de ver a un goblin arrojar una piedra a la hirsuta bestia; la piedra rebota en su cuerpo pero no causa absolutamente ningún efecto en la actitud del monstruo. Los goblins (excepto Konkstar) no han imaginado que la defensa innata de la criatura *protección contra proyectiles normales* se extiende hasta tres metros más allá de su piel, protegiéndolos así a ellos del fuego con proyectiles dentro de este radio.

Si resulta destruido en su forma de estatua, el *mastodonte de mármol* queda inutilizado para siempre. Si es muerto en su forma de mastodonte, la figurilla pierde permanentemente 1 DG (8 pg) de su total pero puede volver a ser usada. Una vez muerto por duodécima vez, el mastodonte revierte para siempre a su forma de estatua. Si el usuario de este dispositivo resulta muerto mientras el mastodonte se halla en forma de estatua, cualquiera puede cogerla y usarla normalmente. En su forma de mastodonte, el dispositivo responde sólo a la persona que lo activó. Si el usuario resulta muerto mientras el dispositivo se halla en su forma de mastodonte, el mastodonte queda *confundido* (como por el conjuro de hechicero *confusión*) durante doce rounds; trata las reacciones de «actuar normalmente durante un round» como «atacar a la criatura más cercana durante un round». Después de este tiempo, revierte a su forma de estatua y no funcionará durante una semana.

Konkstar, el subjefe goblin: Int 10; AL LM; CA 5; MV 6 (a pie); DG 1 + 1; pg 8; GAC 19; #AT 1; Dñ por tipo de arma; AE +1 para golpear blancos sobre el suelo desde el mastodonte (pero —1 para golpearlos cuando el mastodonte está en movimiento); TM P (1,3 metros alto); ML 12, PE 35;



MC; diez jabalinas en un contenedor en su espalda, espada corta, daga en cada bota.

Konkstar es un goblin que ha hallado el mejor de todos los juguetes para un goblin: es grande, es mágico, aplasta a sus enemigos, y puede guardarlo debajo de su almohada por la noche. ¡Lo mejor de todo, responde a su propio nombre! Es un juguete con el que tiene intención de matar finalmente al actual jefe goblin en su guarida natal y apoderarse de su posición. Se siente ferozmente protector de su *mastodonte de mármol*, y es muy consciente de todo el poder e influencia que le ha proporcionado entre los demás goblins, que creen que Konkstar ha sido elegido por los dioses para la grandeza.

Konkstar se ha vuelto un poco loco con su juguete y revertirá a su comportamiento infantil cada vez que lo monte. En la batalla grita alocadamente, aferrándose al pelaje del mamut con una nudosa mano y lanzando jabalina tras jabalina en su excitación (—1 para golpear cuando el mastodonte esté en movimiento). Agarrará una pica o algunas hachas arrojadas de otros goblins y las usará una vez haya agotado todas las jabalinas. Tiene garantizada una bonificación de +2 a las tiradas de salvación contra conjuros que afectan a la mente bajo condiciones de combate.

Jinetes goblins del mastodonte (13): Int media-baja; AL LM; CA 7; MV 6 (a pie); DG 1 — 1; pg 7 (x2), 6 (x3), 5 (x4), 4 (x3), 3; GAC 20; #AT 1; Dñ por tipo de arma; AE +1 para golpear blancos sobre el suelo

desde el mastodonte (pero —1 para golpearlos cuando el mastodonte está en movimiento); TM P (1,2 metros altura); ML 10; PE 15; MC.

Estos jinetes llevan armadura de cuero tachonado pero no pueden usar escudos, puesto que siempre han de tener una mano libre con la que agarrarse al pelaje o a la red del mastodonte. Tres goblins utilizan picas ligeras de 4 metros de largo para clavarlas contra cualquiera que se acerque al mastodonte; las picas son dirigidas a ambos lados y a la retaguardia del animal. Estos goblins cabalgan a 3 metros por encima del suelo, de modo que resultan difíciles de atacar en combate cuerpo a cuerpo.

Los otros diez goblins llevan un surtido de 1-2 garrotes, 1-2 hachas arrojadas y 2-5 dagas cada uno, con otros 3-18 garrotes y 2-12 hachas arrojadas sujetos a la red de tal modo que puedan ser soltados fácilmente para el combate. Los garrotes, hachas y dagas son todas lanzadas a los oponentes mientras el mastodonte carga contra un campamento o caravana. Ten en cuenta las habituales penalizaciones de alcance para armas arrojadas y la penalización señalada antes por atacar desde un mastodonte en movimiento. Estos goblins carecen de sutileza, y chillarán a pleno pulmón cuando empiece un ataque.

Monturas worgs (8): Int baja; AL N(M); CA 6; MV 18; DG 3 + 3; pg 26, 25, 22, 21, 18 (x2), 17, 15; GAC 17; #AT 1; Dñ 2-8; TM M (1,5-2 m largo); ML 11; PE 120; MC (lobo).

Los worgs y sus jinetes sirven como exploradores y escoltas para el mastodonte y sus jinetes. Dos worgs viajan a unos cien metros por delante del resto del grupo, que lo hace en formación, rodeando al mastodonte. Un worg viaja delante y otro detrás del mastodonte a unos diez metros. Dos worgs viajan uno a cada lado, a la misma distancia. Los worgs poseen sentidos excepcionales, que les proporcionan una bonificación de +2 para evitar ser sorprendidos. Aunque se muestran un tanto recelosos del mastodonte, tienen el suficiente buen sentido para dejarlo tranquilo.

Jinetes goblins de los worgs (8): Int media; AL LM; CA 6; MV 6 (a pie); DG 1 — 1; pg 7, 6, 5 (x3), 4 (x2), 3; GACO 20; #AT 1; Dñ por tipo de arma; AE carga a lomos del worg (+2 para golpear, doble daño con lanza de jinete ligera, MV 27 para un round, pero con —2 a la iniciativa del oponente y pérdida de un punto de CA); TM P (1,2 m alto); ML 10; PE 15; MC.

Los jinetes de los worgs llevan armadura de cuero tachonado, usan escudos pequeños y sujetan lanzas que son el equivalente de lanzas de jinete ligeras (2,5 kg, velocidad 6, 1d6/1d8 o 2d6/2d8 si son usadas a la carga). Cada goblin lleva también una espada corta. En combate, están encargados de mantener a los luchadores lejos del mastodonte e inutilizar a los lanzadores de conjuros tan pronto como puedan localizarlos.

Worgs libres (12): Estadísticas iguales a las de las monturas worgs; pg 25, 24, 21 (x2), 20, 17 (x2), 16, 15 (x2), 14, 13, 11. Estos worgs actúan como soldados regulares. Su misión es saltar al combate y atacar imparcialmente a todos los enemigos, sin preocuparse por los demás goblins o worgs a menos que se dé orden de retirada. También exploran los alrededores mientras el juggernaut parte para una incursión, en busca de áreas de problemas potenciales para comunicárselo a los goblins y a los demás worgs.

Manejar el problema

Resulta obvio que un mastodonte cargado de goblins, respaldado por worgs y caballería goblin, es un hueso duro de roer. El combate directo con el monstruo es posible para los grupos de nivel alto, pero otros aventureros puede que deseen pensar en formas más sutiles de eliminar esta irritante situación.

Las tácticas evidentes incluyen atrapar a los worgs, worgs montados y jinetes de los worgs en grupos pequeños usando proyectiles o conjuros. Pueden utilizarse emboscadas, trampas e ilusiones para dividir o dirigir erróneamente a los goblins y worgs. Los PJs especialmente cuidadosos como los

guardabosques y los ladrones puede que sean capaces de rastrear a los goblins hasta el dungeon local que les sirve de guarida después de una batalla, preparando un ataque cuando los goblins menos lo esperen o no estén preparados para él.

Los goblins tienen relativamente pocos puntos de golpe, y un solo *bola de fuego* los eliminaría a todos del mastodonte en un momento... con el resultado de que el mastodonte se volvería loco durante corto tiempo antes de desaparecer de la vista (al convertirse de nuevo en estatuilla). El DM tal vez desee reservar este encuentro para un momento en el que no haya presentes hechiceros capaces de lanzar un *bola de fuego*, pero incluso un mago listo puede descubrir que los worgs son difíciles de manejar antes del combate principal.

Más aventuras

Suponiendo que los goblins sean derrotados y el *mastodonte de mármol* pase a poder del grupo aventurero, las preguntas obvias son: ¿De dónde vinieron estos goblins, y cómo consiguieron el mastodonte? Un guardabosques puede ser capaz de rastrear a los goblins hasta su guarida (¡descubriendo, por supuesto, que las huellas del mastodonte cesan bruscamente antes de llegar al final del camino de vuelta a la guarida!). Konkstar y sus tropas se han instalado en el pequeño sistema de dungeons en la colina donde fue hallado el *mastodonte de mármol*, a varios kilómetros de la ruta comercial. Se proporciona un mapa de esta guarida, acerca del cual el DM debe tener en cuenta algunos puntos:

—El dungeon es una antigua tumba con sólo unos pocos corredores y estancias, ahora totalmente explorados por los goblins. Las trampas originales han sido todas accionadas, pero los goblins han vuelto a instalar dos de las trampas de pozo en zonas que no frecuentan. También han cubierto la única entrada al dungeon con maleza y troncos de árbol para impedir que sea descubierta fácilmente (un elfo o un semielfo precisa superar una tirada para detectar puertas ocultas, o un guardabosques una tirada de rastreo).

—No hay ningún lugar obvio donde un monstruo del tamaño del mastodonte pueda entrar en la tumba (siempre se halla ya reducido de tamaño cuando Konkstar lo entra dentro).

—Las disposiciones para hacer el lugar habitable son extremadamente toscas, aunque Konkstar tiene una especie de camastro hecho con tela y restos de carros destruidos.

—En la guarida se hallan 2.000 mo de tesoro, la mayor parte en forma de bienes de comercio, armaduras, armas, herramien-

tas y monedas sueltas (tal como designe el DM). No hay presentes otros objetos mágicos.

—Una docena de goblins y cuatro worgs permanecen en la tumba como guardias durante las ocasiones en las que Konkstar está fuera de incursión. Las estadísticas de estos guardias pueden tomarse de las de la sección «El juggernaut y su dotación».

—El ser originalmente enterrado en la tumba puede ser ahora un muerto viviente y no gustarle que nadie, goblin o humano, desmantele su «hogar». Este ser puede hallarse todavía sepultado pero ir volviéndose más activo por momentos, preparándose para atacar a los intrusos.

Los goblins capturados son ferozmente leales a Konkstar, si éste no ha resultado muerto. Los goblins se negarán a hablar excepto para maldecir incesantemente a sus captores y amenazarles con horribles muertes «a manos» (o pies) del «demonio», acerca del cual no dicen nada más. El uso de los conjuros PES o *hechizar personas* debería producir alguna información exacta pero confundidora para los PJs (los goblins creen que el mastodonte es en realidad un demonio, y los recuerdos de las batallas tienden a ser enormemente exagerados). Recuerda que los goblins son cobardes, traicioneros, toscos y algo estúpidos.

Debería hacerse evidente que, dada la falta de hembras y pequeños en la guarida y dadas sus espartanas condiciones, los goblins han de proceder de alguna guarida más grande en algún otro lugar. Rastrear el camino hasta su guarida original puede ser una operación difícil dadas las distancias (se sugiere un mínimo de 25-30 kilómetros). El DM puede así conectar este encuentro con cualquier fortaleza goblin o humanoide.

Cualquier goblin que escape de los PJs huirá del área, encaminándose de vuelta a su guarida original (aunque harán algunos esfuerzos por espiar brevemente a los PJs después de la batalla para conseguir una mejor idea de quiénes son sus enemigos). Los goblins informarán al jefe de su guarida original de la existencia del dispositivo de Konkstar (que ellos, por supuesto, habían planeado traerle al jefe como regalo desde un principio). Es pues seguro que se organizará rápidamente un importante grupo incursor (si no un ejército) de goblins y humanoides para recapturar el *mastodonte de mármol*. La noticia de la existencia del dispositivo se extenderá como el fuego entre las tribus de la región y, finalmente, entre los ladrones y cazadores de tesoros humanos y semihumanos... todo ello con predecibles resultados.

El Bestiario del Dragón

Por Gregory W. Detwiler
Ilustraciones de James Holloway

Algunas de las más horribles ramas del árbol familiar del dragón.

Wurm de los pantanos

CLIMA/TERRENO: *Subártico/Lagos (guivre); Templado y subtropical/ Pantanos (knucker)*

FRECUENCIA: *Raro*

ORGANIZACION: *Solitario*

CICLO ACTIVIDAD: *Cualquiera*

DIETA: *Carnívoro*

INTELIGENCIA: *Baja (5-7)*

TESORO: *G*

ALINEAMIENTO: *Neutral malvado*

NUM. APARICION: *1 (10% de 2)*

CATEGORIA ARMADURA: *4*

MOVIMIENTO: *9, nad 15*

DADOS DE GOLPE: *8*

GACO: *13*

NUM. ATAQUES: *1 o 2*

DAÑO/ATAQUE: *4-16 o 4-16/2-16*

ATAQUES ESPECIALES: *Arma de aliento, constricción, sorpresa*

DEFENSAS ESPECIALES: *Medio daño de ataques basados en el fuego (guivre) o en el hielo (knucker)*

RESISTENCIA A LA MAGIA: *No*

TAMAÑO: *Gg (10-13 m largo)*

MORAL: *Estable (12)*

VALOR PE: *5.000*

Los wyrms de los pantanos son enormes reptiles sin patas que están distantemente relacionados con los dragones; también parecen estar relacionados con las serpientes constrictoras. Sus cuerpos son serpentinos, pero sus cabezas completamente dragoniles. Los wyrms de los pantanos aparecen en dos especies similares pero distintas: el knucker y el guivre, nombres que les fueron dados antes de que se comprobara que estaban tan estrechamente relacionados. El knucker, de color oliváceo, prefiere los climas cálidos, mientras que al guivre, de color verde pálido, le encantan los fríos. Pueden respirar agua o aire con la misma facilidad.

Combate: El método de caza preferido





del wyrm de los pantanos es permanecer tendido apenas sumergido en agua lodosa (puede ver perfectamente a través de ella), luego agarrar cualquier cosa que se acerque a beber. Esta táctica le proporciona una bonificación de +2 a la sorpresa. Un wyrm de los pantanos lucha usando una combinación de mordisco-constricción. Si puede morder con éxito a un oponente, entonces intenta envolver con su cuerpo al enemigo (lo cual requiere otra tirada de ataque). Un golpe con éxito significa que la víctima ha sido atrapada por el wyrm de los pantanos y puede ser aplastada a partir del siguiente round; la víctima puede ser también mordida con un +4 a la tirada de ataque del wyrm de los pantanos, sin que la víctima gane ninguna bonificación por Destreza o escudo, una vez por round a partir de entonces. Cada wyrm posee también un arma de aliento: un cono de diez metros, 1,5 de ancho en la base y 5 en su otro extremo. El arma de aliento causa 4-40 pg de daño (la mitad si se supera una tirada de salvación contra arma de aliento). El guivre (sorprendentemente) lanza un aliento de fuego, y el knucker de hielo. En general, el arma de aliento se reserva para emergencias o para oponentes evidentemente peligrosos, puesto que sólo puede ser usada tres veces al día. Un wyrm de los pantanos recibirá también sólo la mitad de daño de las formas de

ataque similares a su arma de aliento (es decir, fuego y calor para el guivre, y hielo y frío para el knucker).

Hábitat/Sociedad: Los wyrms de los pantanos construyen sus hogares en remotas áreas de páramos, en pequeños y tranquilos lagos llamados o bien «agujeros de knucker» o «charcas de guivre», según su ocupante. La temperatura del agua se ve fuertemente afectada por una secreción mágica de las escamas del wyrm de los pantanos. Las charcas de guivre están siempre humeantemente calientes, derritiendo la nieve y el hielo a su alrededor como manantiales de agua caliente, mientras que los agujeros de knucker son helados y están rodeados de bruma, y a veces completamente helados, matando toda la vegetación a su alrededor. Las aguas estancadas de estos lagos son venenosas para todo el mundo excepto para los wyrms de los pantanos y otros reptiles, gracias a esa secreción; aquellos que beban estas aguas deben superar una tirada de salvación contra veneno o sufrir 1-4 pg de daño por round durante 1-6 rounds.

Como los dragones, los wyrms de los pantanos prefieren vivir solitarios, y se reúnen sólo en primavera para aparearse, aunque raras veces, si alguna, luchan entre sí por ello. Tanto machos como hembras de

ambas especies coleccionan acumulaciones de tesoro, que muestran a todos los demás wyrms visitantes. Los wyrms con mayor cantidad de tesoro en sus acumulaciones son los primeros en la elección de los miembros disponibles del otro sexo con finalidades de apareamiento, lo cual ha llevado a muchos sabios a suponer que los dragones acumulan tesoro por razones similares (aunque esto no es particularmente cierto). Esta parece ser la única razón de que se molesten en coleccionar tesoro, puesto que nunca lo utilizan para negociar, ni siquiera para ganar aliados o salvar sus vidas. Los wyrms de los pantanos dan a luz 1-4 crías tres meses después del apareamiento.

Los wyrms de los pantanos sólo hablan un lenguaje muy tosco (apodado *wyrmic*), reservando el poder de sus cerebros a descubrir formas más hábiles de capturar sus presas. Lucharán ferozmente contra todas las demás criaturas grandes excepto ellos mismos, incluidos dragones, a fin de conseguir más tesoro.

Ecología: Los wyrms de los pantanos son feroces carnívoros, que viven de cualesquiera criaturas que se acerquen a sus charcas. A menudo se deslizan en las masas de agua cercanas, incluidos océanos, para cazar comida (la mayoría de los animales aprenden pronto a evitar los venenosos lagos que habitan estas criaturas). Unos pocos prefieren vivir cerca de las áreas civilizadas poco defendidas, o al menos aquellos que están cerca de ríos que conducen a estos lugares, para asegurarse una abundancia de presas humanas y humanoides y de los animales domésticos asociados con ellas. Al contrario que los dragones, los wyrms de los pantanos comen frecuentemente, destruyendo toda la vida salvaje, y a veces son considerados un problema más grande que algunos dragones propiamente dichos.

Los wyrms de los pantanos ocupan la cima de su cadena alimentaria local, pero destruyen activamente la ecología alrededor de sus lagos y saquean la vida salvaje cercana. Los aventureros y los monstruos grandes son sus únicos auténticos enemigos, pero la mayoría de los wyrms de los pantanos viven allá donde no hay gran cantidad de enemigos. Se rumorea que algunas partes de sus cuerpos tienen numerosos usos, en particular las muchas glándulas debajo de sus escamas que desprenden la secreción que afecta sus aguas.

Vermilind

CLIMA/TERRENO: *Variable (ver texto)*

FRECUENCIA: *Muy raro*
ORGANIZACION: *Solitario*
CICLO ACTIVIDAD: *Cualquiera*
DIETA: *Carnívoro*
INTELIGENCIA: *Baja (5-7)*
TESORO: *B*
ALINEAMIENTO: *Variable, pero siempre malvado*
NUM. APARICION: *1 (20% de 2)*
CATEGORIA ARMADURA: *Variable (ver texto)*
MOVIMIENTO: *12*
DADOS DE GOLPE: *5*
GACO: *15*
NUM. ATAQUES: *3*
DAÑO/ATAQUE: *1-8/1-6/1-12*
ATAQUES ESPECIALES: *Arma de aliento*
DEFENSAS ESPECIALES: *Immune a los ataques similares a los del arma de aliento*
RESISTENCIA A LA MAGIA: *No*
TAMAÑO: *E (6 m largo)*
MORAL: *Estable (11)*
VALOR PE: *650*

El vermlind es una forma deficiente de dragón malvado, que puede nacer de un dragón negro, azul, verde, rojo o blanco. Esto puede deberse a una maldición de los dioses o simplemente a un modo de la naturaleza de asegurarse que la población de auténticos dragones no crece demasiado. De cualquier forma, el vermlind, aunque formidable, no es tan peligroso como un dragón regular. Se parece a un dragón con dos patas, más bien como un wyvern, pero sin alas ni el aguijón venenoso del wyrm. El vermlind posee una cabeza típicamente dragonil y un cuello largo, pero su cuerpo tiene la forma del de un enorme pájaro con escamas. Su color y otros detalles de su apariencia son similares a los de sus padres.

Combate: El vermlind tiene tres ataques físicos: un mordisco (1-8 pg), un ataque con las garras (1-6 pg; sólo puede efectuar un ataque con las garras, puesto que el vermlind necesita una pata para sostenerse), y un golpe con la cola (1-12 pg). Ningún vermlind puede lanzar conjuros, pero pueden heredar el arma de aliento de sus padres, con sólo la mitad de sus dimensiones físicas de su forma habitual y 5d8 pg de daño (la mitad superando una tirada de salvación contra armas de aliento). El ataque con el aliento puede usarse tres veces al día. Todos los vermlinds son inmunes también a las formas de ataque similares a las de su arma de aliento (por ejemplo, el fuego y el calor de



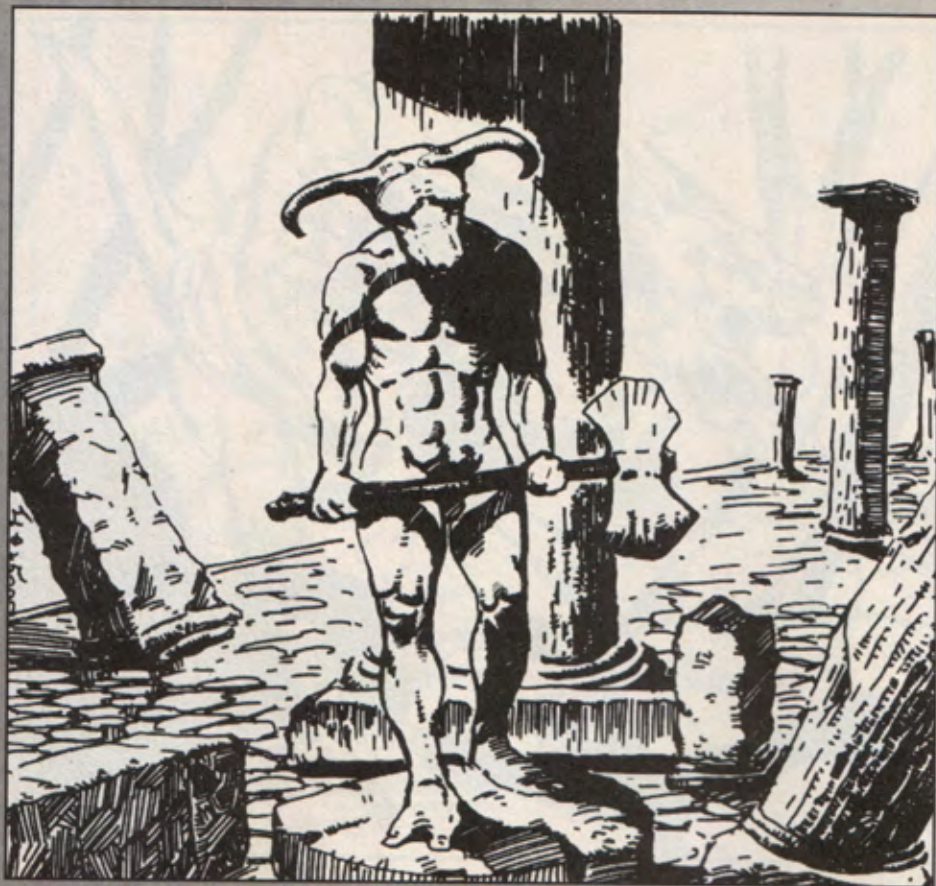
las crías vermlinds de los dragones rojos). Como defensa final, su categoría de armadura es igual a la base de sus padres dragones.

Hábitat/Sociedad: Los vermlinds son el resultado de los fracasos en el apareamiento de una pareja de dragones (aparece uno cada cien nacimientos), y como tales son rápidamente expulsados de la guarida de sus padres. El ochenta por ciento de las veces sólo es encontrado un vermlind; de otro modo, son gemelos. Puesto que son expulsados irrevocablemente de la sociedad dragonil, los vermlinds son unas criaturas extremadamente depravadas, egoístas y amargadas que buscan vengarse del mundo. Los gemelos son completamente leales el uno al otro, puesto que cada uno es la única criatura en el mundo que proporciona compañía al otro. Si uno resulta muerto o herido, el otro ataca sin pensar ni un momento en su propia vida (Moral 20). Hablan sólo la lengua natural de sus padres, pero raras veces hablan antes o en vez de atacar. Los vermlinds no tienen auténtica sociedad, e incluso se desprecian los unos a los otros a menos que sean gemelos.

Ecología: El vermlind no tiene ninguna técnica de caza innata, y ha de aprender por el método de tanteo. (Aunque los dragones

saben cómo matar a sus presas por instinto en vez de ser enseñados por sus padres, la carencia de alas y miembros delanteros del vermlind hace este conocimiento inútil para ellos.) Todos los métodos de caza de los vermlinds son en esencia variantes de la emboscada: ocultarse en la maleza densa o el bosque, aguardar detrás de peñascos, permanecer sumergido en agua lodosa o enterrarse en la arena o la nieve (según los padres y el entorno del vermlind). Los vermlinds comen cualquier cosa que puedan atrapar, y casi siempre están hambrientos, un estado que no hace más que añadirse a su en general mala disposición. No valoran el tesoro como tal, como hacen sus padres, pero a menudo dejan los despojos de una caza anterior como cebo para las presas inteligentes.

Aunque peligrosos, los vermlinds son a menudo depuestos de la cima de su cadena alimentaria local por otros predadores aún más peligrosos. Los dragones que no pertenecen a su línea paterna los matarán sin pensárselo dos veces, aunque sin devorar sus cuerpos; otros poderosos monstruos los consideran una presa interesante, y los aventureros reducen regularmente su número. Los hechiceros todavía tienen que hallar un uso para alguna parte de sus cuerpos.



¡CUANDO LA ENCUENTRES, LA NECESITARAS!

POR ANN DUPUIS

Ilustraciones de Charles Dougherty

Ann ha convertido su amor hacia los juegos de rol en una carrera a tiempo completo como escritora independiente. Sus logros hasta el momento incluyen el suplemento GURPS™ Old West para Steve Jackson Games y PC4 Night Howlers para TSR, Inc. (¿Alguien quiere ser un hombre lobo?) Toma prestadas buena parte de sus ideas para las aventuras de su esposo, Paul, que es también el probador número uno de sus juegos. Esta es la segunda aparición de Ann en DUNGEON™ Adventures.

«La fuente de la salud» está dedicada a la memoria de John W. Brown II (alias Rambling, el héroe halfling con una actitud), que nunca tuvo ocasión de probar éste.

«**L**a fuente de la salud» es una aventura del juego D&D™ (pero es fácilmente convertible para el AD & D™) para personajes jugadores de nivel 4-6 (unos 5 niveles en total). Puede tener lugar en cualquier área remota donde la curación clerical sea escasa debido al aislamiento, la reciente muerte o indisposición del clérigo local, u otras razones. Un área escasamente asentada de los principados de Glantri, detallada en *Los principados de Glantri*, sería ideal debido a que las leyes locales prohíben la magia clerical. El grupo debería incluir al menos un ladrón y dos guerreros. Los PJs deberían ser legales (o al menos de buen corazón), ya que la motivación principal de la aventura es salvar la vida de un habitante de una aldea que se está muriendo. Algunos de los monstruos encon-

trados en esta aventura están tomados de la *Enciclopedia de reglas* del D&D. Las estadísticas e información importante para cada monstruo se reimprimen aquí, de modo que sólo necesitas el *Libro de reglas* de la nueva caja de D&D («Caja negra») para esta aventura.

Las fichas para estos monstruos se hallan disponibles en la aventura *La torre hechizada*. Al principio del juego, el Dungeon Master debería anotar el nombre, categoría de armadura y total de puntos de golpe de cada PJ para ayudarle a mantener el control de sus heridas.

Para el DUNGEON MASTER™

Esta aventura tiene lugar en las ruinas de un templo construido alrededor de un manantial mágico de aguas curativas. Dedicado a

La F U E N T E de la S A L U D

la Inmortal Ariana (una entidad poco conocida de la Inmortal Alfacia), el templo fue un hospicio dirigido por la orden clerical de la Fuente de Oro. Durante doscientos años, la gente del lugar acudió al templo para beneficiarse de los poderes curadores de la fuente mágica. Una simple taza del agua podía sanar heridas, curar enfermedades, devolver la vista a los ciegos y restablecer a los lisiados. Incluso se decía que el agua podía devolver los muertos a la vida... si el receptor lo merecía.

Hace más de un siglo, un señor de la guerra exigió que la orden de la Fuente de Oro reservara sus aguas curadoras para su ejército. (Si situas esta aventura en los principados de Giantri, esto ocurrió en 861 AC, cuando todos los clérigos fueron expulsados de Giantri.) El Aguador Supremo, cabeza de la orden clerical, rechazó la orden del señor de la guerra. El Don de Ariana no podía convertirse en un instrumento para las sangrientas guerras.

Enfurecido, el señor de la guerra intentó reclamar el manantial para sí y envió a un monstruo hechizado —un golem de piedra con la forma de un minotauro— para destruir el templo y a todos sus ocupantes. Los sacerdotes murieron cuando la criatura derrumbó el templo sobre ellos, pero el Aguador Supremo lanzó con su último aliento una maldición sobre las aguas curadoras: Hasta que el señor de la guerra no dejara de ansiar la Fuente de Oro para sus malvados propósitos, las aguas serían venenosas para todo el mundo.

La muerte del señor de la guerra retiró la maldición hace ya décadas.

Desgraciadamente, el regreso de las aguas curativas permaneció sin descubrir. Las pocas personas que visitaban las ruinas del templo encontraban peligros que no podían superar. Desde la destrucción del templo, varias formas de vida han convertido las ruinas en su hogar. Y el monstruo todavía permanece allí, cumpliendo con sus órdenes de destruir toda vida inteligente dentro de los muros del Templo de Ariana.

Monstruos, ruinas y escombros

Antes de empezar a jugar esta aventura, abre cuidadosamente las grapas de las páginas centrales de la revista, retira el gran mapa a color, y vuelve a cerrar las grapas. Coloca el mapa plano y cúbrelo con trozos de papel cortados con la forma de cada estancia. Cuando los PJs miren o entren en cada estancia, retira el correspondiente trozo de papel. De esta forma, los jugadores no podrán ver áreas del mapa del templo antes de que sus PJs las exploren. Si un PJ escala un muro o un árbol cercano para echar una mirada, retira todos los papeles excepto los que cubren el sanctasanctórum interior (área 22, que se halla oculta bajo un techo). Cuando los PJs ya no puedan seguir viendo

el templo desde arriba, vuelve a colocar los papeles sobre aquellas áreas que el grupo aún no haya visitado.

Las ruinas: Las paredes del templo están hechas de bloques de piedra cortados y unidos con mortero. Las paredes exteriores tenían originalmente 60 centímetros de grueso. Las paredes interiores están hechas con piedras más pequeñas y tienen aproximadamente 30 centímetros de grosor. Antes de la destrucción del templo, estas paredes se alzaban hasta unos 6 metros. Ahora se alzan sólo entre 3 y 4, con restos de piedras desmoronados en sus bases.

El segundo piso del templo fue demolido por el golem de piedra del señor de la guerra. El suelo de madera y las vigas de apoyo, así como el tejado de tablones de madera y bálago que en su tiempo cubrió el templo, bloquean ahora los pasillos con maderas caídas y cubren el suelo con una sábana de podridos restos. La entrada principal y el santuario (áreas 1 y 2) no tenían segundo piso; estaban abiertas hasta el tejado.

Si deseas expandir la aventura, partes del segundo piso pueden estar todavía intactas. Por supuesto, explorar esas áreas debe ser peligroso. Muchas trampas, pozos y hambrientos carroñeros acechan en las sombras.

Escalar las paredes: Los héroes pueden intentar escalar las paredes del templo. Debes desalentar esto, puesto que si lo hacen los PJs pueden concebiblemente evitar la mayoría de los peligros y obstáculos de la aventura. Diles que las paredes parecen inestables y peligrosas de escalar. Si un PJ lo intenta de todos modos, menciona que los escombros acumulados en la base de la pared se mueven peligrosamente cuando son pisados. Si el PJ continúa, haz que una piedra ceda repentinamente bajo su mano cuando se esté izando. Si ninguna de estas advertencias desanima al PJ, tira el dado porcentual. Si el escalador es un ladrón, compara el resultado de la tirada de dado con la habilidad de escalar paredes del PJ. Los aventureros no ladrones tienen un 50 por ciento de probabilidades de escalar hasta arriba de la pared sin caer. Si la tirada es superior a la habilidad de ladrón (50 por ciento para aventureros no ladrones), el PJ cae, sufriendo 1-3 pg de daño.

Si un PJ escala una pared o un árbol cercano para conseguir una vista general de las ruinas, deja que el jugador eche una ojeada al mapa. (Cubre el área 22, que se halla oculta bajo un techo de pizarra; ver más abajo.) Responde a tres de las preguntas de los jugadores acerca de lo que ve el PJ antes de que la pared o rama sobre la que se halla ceda repentinamente. Si el PJ es un ladrón o un halfling, la caída inflige 1 pg de daño. De otro modo, el PJ sufre 2 pg de daño por la caída. Superar un control de destreza en 1d20 reduce el daño en 1 pg.

Los aventureros encima de una pared se encontrarán o bien con que la pared se desmorona o con un monstruo errante cada turno que permanezcan allí. Tira 1d4 y consulta la siguiente tabla para determinar el peligro encontrado.

1. **Pared desmoronante.** Los PJs sobre la pared que se desmorona sufren 1-3 pg de daño cada uno. El derrumbe crea una brecha de 3 metros de ancho en la pared, llena hasta una altura de 1 metro con restos de piedras. (Si los PJs se hallan en la pared del sanctasanctórum interior, ignora el resultado y tira de nuevo. Ver «Sanctasanctórum interior».) Los PJs pueden trepar por los escombros, pero es peligroso. Ver «Escombros», más abajo.

2. **Piedras tambaleantes.** Un PJ de pie sobre la pared debe superar un control de Destreza en 1d20 o caer, recibiendo 1-2 pg de daño. Elige el miembro del grupo afectado (tira al azar si lo deseas) y la dirección de la caída.

3. **Mosca robadora.** Una mosca robadora ataca al grupo. Ver «Monstruos errantes».

4. **Stirges.** 1-4 stirges atacan al grupo. Ver «Monstruos errantes».

Escombros: Muchas áreas dentro del templo están llenas de montones de escombros de las derrumbadas paredes y el suelo del segundo piso del templo (ver mapa). Estos escombros suelen tener entre 1 y 1,5 metros de alto, y es muy peligroso escalarlos o andar sobre ellos. Tira 1d6 para cada PJ que lo intente. Con una tirada de 1, los escombros se deslizan y atrapan una pierna del PJ, causando 1 pg de daño y requiriendo un turno para liberarlo. Puedes aplicar otros resultados (el deslizamiento causa que el PJ caiga, o hace que lluevan más maderos o piedras de arriba, etcétera) para variar las consecuencias de moverse entre los escombros. Estos resultados no deben causar más de un pg de daño o retrasar al grupo más de un turno, o ambas cosas.

Dos montones de escombros son especialmente peligrosos (esquina sudeste del área 2 y centro de la pared norte). Cualquier miembro del grupo que escale uno de estos montones hace que las piedras aplastadas se deslicen automáticamente, provocando que algunos maderos precariamente equilibrados se derrumben. Aunque el grupo se limite a caminar junto a los escombros, todo el montón empieza a deslizarse con una tirada de 1 en 1d6. Cada PJ dentro de un radio de 6 metros de los escombros cuando éstos se deslicen debe superar un control de Destreza en 1d20 o recibir 2 pg de daño. Los aventureros golpeados por los escombros deslizados y caídos quedan atrapados; se necesita un turno para sacarlos. Considérate libre de hacer que otros montones de escombros sean igual de peligrosos.

Puertas: La mayoría de las puertas del templo eran de madera y ahora yacen aplastadas en el suelo o cuelgan podridas de sus goznes. Los PJs no tienen ningún problema en cruzarlas o pasar por encima de ellas. Unas pocas puertas eran de piedra y todavía permanecen más o menos intactas, incluidas las puertas principales del área 1, las dos puertas de piedra ocultas que conducen a las áreas 8 y 19, y las grandes puertas de mármol blanco que conducen al área 22.

El sanctasanctórum interior: Esta estructura rectangular (área 22) era el templo original. La orden construyó el resto del edificio a su alrededor cuando fundaron el hospital. Las paredes del sanctasanctórum interior tienen 1 metro de grueso, 6 metros de alto, y están hechos de mármol negro finamente pulido. El área tiene un tejado plano de pizarra, completamente distinto del techo de madera del segundo piso (ahora derrumbado) que cubría el resto del templo. El golem de piedra minotauro fue incapaz de dañar estas paredes, aunque sí hizo pedazos las paredes de piedra unida con mortero que en su tiempo se extendían hacia arriba desde la parte superior de las paredes del sanctasanctórum interior hasta el tejado de madera. Los dentados restos de estas paredes de piedra superiores se yerguen todavía hasta medio metro o un metro por encima del techo de pizarra.

Fuentes de luz: La mayor parte del templo está abierto al cielo, de modo que los PJs no necesitarán ninguna luz a menos que exploren de noche. Este no será el caso si expandes la aventura para incluir un segundo piso parcialmente en ruinas. Los rincones de las estancias y muchas áreas bajo los maderos derrumbados permanecen en sombras. Los aventureros no pueden ver en estas áreas a menos que proyecten una linterna o antorcha hacia las sombras. Permanecer de pie bajo una luz normal anula la infravisión cuando se intenta escrutar en la oscuridad. Cualquier monstruo oculto en las som-

bras gana la sorpresa en una tirada de 1-2 en 1d6.

Clima: Para mayor simplicidad, puedes decidir que se trata de un hermoso día soleado sin ninguna amenaza de lluvia o viento. Pero pueden ocurrir algunas cosas interesantes con el clima. Fuertes ráfagas de viento pueden causar que hojas secas y otros restos se agiten repentinamente y se alcen en un pequeño demonio del polvo, sobresaltando a los PJs. («De pronto oís un crujido y veis por las comisuras de vuestros ojos algo que se mueve. Oh, no importa, es sólo el viento agitando algunas hojas.») En las estaciones frías, el hielo o la nieve pueden añadirse a los peligros de las ruinas (incrementando las probabilidades de que los PJs pierdan pie o las paredes se derrumben). La lluvia puede hacer también que las paredes sean resbaladizas, y engañar a los héroes con espejismos en los lugares lodosos. Incluso una ligera llovizna puede hacer que los PJs se sientan miserables, empapando todo su equipo y haciendo que las antorchas resulten difíciles de encender. E, incluso en un día brillante, el sol puede desaparecer detrás de una nube en un gesto ominoso.

Monstruos errantes: Tira 1d6 cada dos turnos. Una tirada de uno significa que los PJs se encuentran con un monstruo errante al inicio del turno siguiente. Si los PJs están seriamente heridos (con sólo uno o dos pg cada uno) no debes introducir ningún encuentro con monstruos errantes, aunque puedes seguir tirando los dados para mantener intranquilos a los jugadores.

Tira 1d6 y consulta la siguiente tabla para determinar qué monstruos encuentran los PJs. Ninguno de estos monstruos errantes lleva tesoro consigo.

1. **Escarabajo tigre gigante (1):** CA 3; DG 3 + 1; pg 10; MV 150 (50); #AT 1 mordedura; GACO 16; Dñ 2d6; Salvación como F2; ML 9; INT 0; AL N; PE 50; Libro de reglas o ER. Su comida favorita son las moscas robadoras.

2. **Ratas gigantes (2-8):** CA 7; DG 1/2; pg 3 cada; MV 120 (40); nad 60 (20); #AT 1 mordedura; GACO 19; Dñ 1d3 + enfermedad; Salvación como Hombre normal; ML 8; INT 2; AL N; PE 5; Libro de reglas o ER.

3. **Cieplés gigantes (2-8):** CA 9; DG 1/2; pg 2 cada; MV 60 (20); #AT 1 mordedura; GACO 19; Dñ veneno; Salvación como Hombre normal; ML 7; INT 0; AL N; PE 6; Libro de reglas o ER.

4. **Stirges (1-4):** CA 7; DG 1*; pg 7, 5, 4, 3; MV 30 (10), vol 180 (60); #AT 1 pico; GACO 18; Dñ 1d3 + 1d3 por round (chupar sangre); Salvación como F2; ML 9; INT 1; AL N; PE 13; Libro de reglas o ER.

5. **Murciélagos (10-40):** CA 6; DG 1/4*; pg 1 cada; MV 9 (3), vol 120 (40); #AT confusión; GACO no; Dñ no; Salvación

como Hombre normal; ML 6; INT 2; AL N; PE 5; Libro de reglas o ER.

Los PJs han molestado a estos murciélagos normales en sus perchas entre los maderos caídos. Los murciélagos aletean erráticamente de un lado para otro, sin causar ningún daño pero produciendo mucha confusión. Los PJs sufren una penalización de —2 a sus tiradas de ataque y salvación, y no pueden lanzar conjuros mientras los murciélagos revolotean a su alrededor. Tira para la moral de los murciélagos cada round. Todos se alejan volando cuando falla un control de moral.

6. **Moscas robadoras:** CA 6; DG 2; pg 10, 9, 8, 4; MV 90 (30); #AT 1 mordedura; GACO 18; Dñ 1d8; Salvación como F1; ML 8; INT 0; AL N; PE 20; ER.

Una mosca robadora es una mosca gigante de un metro de largo con franjas negras y amarillas. Desde una cierta distancia, una mosca robadora tiene el aspecto de una abeja gigante. La mosca robadora es una cazadora paciente, que se oculta a menudo en las sombras para sorprender a sus presas (1-4 en 1d6). Una mosca voladora puede saltar hasta diez metros y atacar con su mordedura.

Pueden usarse las estadísticas de GACO anotadas arriba en vez de la Tabla de Golpes de monstruos del *Libro de reglas* del juego D&D. GACO significa «golpear armadura categoría 0», y es simplemente el número que el monstruo necesita tirar para golpear con éxito una armadura de categoría 0. Para usar el GACO, restas la tirada de ataque modificada (el número que tiraste en 1d20, más cualquier bonificación) del GACO, y el resultado es la categoría de armadura que golpea con éxito el monstruo. Por ejemplo, el minotauro de piedra en el área 2 tiene un GACO de 13. Su arma es un *hacha de batalla +1*. El DM tira 1d20 para ataque, añade 1 (por la bonificación del arma) y la resta del GACO de esta manera: $13 - (17 + 1) = -5$. Esto es suficiente para golpear con éxito una Categoría de Armadura —5, y ciertamente golpeará la de un PJ de nivel 1.

Si el GACO implica demasiados cálculos para tu gusto, utiliza en vez la Tabla de Golpes de monstruos.

Pendientes de gárgola: Estos símbolos sagrados de la orden de la Fuente de Oro están moldeados y grabados con la forma de una horrible criatura alada. Estos pendientes de oro valen 100 mo cada uno, pero su auténtica función es proteger a sus portadores de la gárgola que guarda la Fuente de la Salud. La gárgola ignora a todo el que lleve uno de esos pendientes a plena vista (no cubierto por ropa o armadura). Hay tres pendientes de gárgola ocultos en las ruinas del templo, uno en cada una de las áreas 5, 14 y 20.



Para los personajes jugadores

Lee lo siguiente a los personajes jugadores y empieza la aventura en la entrada del templo. Si lo deseas, puedes desarrollar los acontecimientos que conduzcan a la llegada de los aventureros a las ruinas, incluida su estancia en la aldea y su viaje por los páramos hasta el Templo de Ariana.

Tu grupo es completamente nuevo en el tema de la aventura. Hasta ahora no habéis visitado muchas tierras distantes, ni rescatado muchas princesas, ni luchado contra demasiadas terribles bestias mágicas, ni cumplido con ninguna de los centenares de osadas hazañas con las que soñabais cuando os pusisteis en marcha en busca de aventuras.

De hecho, vuestra última «aventura» apenas merece ese nombre. Un mercader contrató a tu grupo para entregar un importante paquete a un herrero que vive en una distante aldea. Los informes de bandidos en el área había hecho que se preocupara de que el paquete no pudiera llegar sin el concurso de un fuerte grupo de experimentados aventureros que lo transportara y lo protegiera. Pero recorristeis todo el camino—cruzando un bosque que supuestamente hormigueaba con feroces bestias y crueles bandidos fuera de la ley—sin encontrar nada más peligroso que un zorro.

Cuando llegasteis a La Oquedad del Bosque, Hugh Grossman, el herrero, se sintió aliviado al veros. El paquete que llevabais contenía una poción de *curación* para su hija, que había sufrido graves heridas en una escaramuza con los orcos que habían lanzado una incursión contra la aldea hacía una semana. El sacerdote de la aldea resultó muerto en la lucha, y las heridas de Alise Grossman no habían respondido al tratamiento normal. Hugh esperaba que la poción la curara.

Pero falló. El orco que había atacado a Alise tenía al parecer una hoja envenenada, y el veneno interfería con todos los intentos de curar a la joven. Hundiendo su preocupado rostro entre las manos, Hugh os dijo que ya sólo una posibilidad para su hija. Un templo en ruinas, a medio día de camino de La Oquedad del Bosque, había albergado en su tiempo una orden de clérigos curadores. Existían relatos de una fuente de oro de aguas milagrosas que podían curarlo todo... incluso la propia muerte.

Si las historias eran ciertas, y alguien podía traer las aguas curadoras a su hija, Alise sería salvada.

Pero había peligros, siguió hablando Hugh. La gente se mantenía alejada de las ruinas, temerosa de las sombrías criaturas y las terribles bestias que los visitantes habían entrevisto. Cuatro valientes concludanos se habían aventurado a las ruinas hacía tres días, temerosos de que la poción de *curación* no llegara a tiempo y esperando salvar a Alise con las aguas de la fuente. Todavía no habían regresado; los demás habitantes del pueblo estaban seguros de que habían perecido.

¡Esto es lo que siempre habíais estado soñando! ¡Una posibilidad de explorar antiguas ruinas, enfrentarse a peligros desconocidos y salvar la vida de alguien! Aunque los habitantes de la aldea no pueden pagaros por esta tarea, es posible que haya tesoros sin nombre dentro del antiguo templo. ¿Y quién no hallará un uso para una interminable provisión de aguas curadoras?

Sin pensároslo dos veces, emprendisteis el camino hacia las ruinas del templo. No están lejos; sólo unos doce kilómetros desde la aldea, siguiendo un áspero sendero casi cubierto por la maleza. Llegasteis sin incidente, y ahora estáis de pie ante la entrada principal de ese en su tiempo espléndido templo. Una rápida vuelta en torno del edificio os ha mostrado que tiene aproximadamente 30 x 50 metros. Hay otra entrada, en medio de la pared sur. El bosque que lo rodea ha cubierto parcialmente el claro que ocupa el templo, y algunos árboles pequeños crecen ahora a menos de diez metros de las paredes en ruinas. Los muros exteriores aún se alzan hasta una altura de 3 a 4 metros, pero los escombros y restos de todo tipo en su base dan fe del hecho de que en su tiempo fueron al menos el doble de altos.

Vuestra posibilidad de labraros un nombre se halla dentro de estas desmoronadas paredes.

El templo

Cada una de las siguientes descripciones corresponde a un área del Templo de Ariana señalada en el mapa. Cuando los PJs entren por primera vez en cada área, o miren a través de una puerta o desde una esquina, lee

el texto recuadrado correspondiente. Este texto contiene información que los PJs pueden observar con sólo una rápida mirada. El resto de la descripción de un área contiene información para el DM, incluidos monstruos que la habitan, tesoro y otras cosas de interés. Pasa esta información a los jugadores a medida que los PJs la descubran.

1. Vestíbulo de la entrada principal.

Esta fue en su tiempo la entrada principal al santuario del templo. Una de las puertas de piedra está reclinada contra un montón de escombros en el lado norte; la otra yace plana y rota allá donde cayó. El suelo está sembrado de hojas y otros restos.

Al frente podéis ver las hermosas columnas de mármol reducidas a ruinas. No parece haber nada de interés en el área inmediata.

Los escombros en el suelo incluyen muchos años de hojas podridas, polvo, tierra y excrementos animales, así como pequeños trozos de piedra que en su tiempo formaron parte de las paredes del templo. Debajo de todos estos restos hay hermosas losas de mármol. Si un PJ examina cuidadosamente el suelo (pasando todo un turno en esta estancia), descubrirá las huellas recientes de dos pares de pies calzados con botas. Los aventureros que miren dentro del área 2 podrán ver la mitad superior de la estatua de piedra de un humano con cabeza de toro.

2. Santuario.

Este en su tiempo hermoso santuario está ahora hecho pedazos. Las columnas de mármol que flanqueaban sus lados yacen esparcidas por el suelo. Algunas de ellas se estrellaron contra las paredes al caer, y permanecen tendidas sobre enormes montones de escombros.

Hacia el extremo más alejado de la estancia, en el centro de la única zona despejada, se alza una gran estatua de piedra de un hombre con cabeza de toro. Una poderosa hacha de batalla de piedra descansa en sus manos. Tiene la cabeza inclinada, como si estuviera aburrido.

Los PJs no pueden ver mejor la estatua hasta que rodeen o pasen por encima de las columnas caídas. Las columnas tenían originalmente 1 metro de ancho. Trata cualquier intento de trepar por una columna caída como el de trepar por los escombros (ver «Monstruos, ruinas y escombros».)

Cuando los PJs lleguen a menos de 6 metros de la estatua, podrán ver una forma humana tendida a sus pies. (Es uno de los

aldeanos que acudieron en busca de la fuente de curación.) Cuando estén a 3 metros del aldeano, los PJs podrán ver que tiene una profunda herida en el pecho y está evidentemente muerto. Una mano aferra una vieja espada rota; la punta de la espada está en el suelo, a unos pocos pasos de distancia.

Cualquier miembro del grupo que llegue a menos de 1,5 metros de la estatua podrá ver que el hacha de batalla de piedra no forma en realidad parte de la estatua en sí; tiene un mango de madera elaboradamente decorado. Hay sangre en el filo del hacha de piedra. Justo en el momento en que el PJ observa esto, observa también que el hacha oscila hacia él. Tira para sorpresa. ¡El PJ está siendo atacado!

Estatua del minotauro (golem de piedra menor): CA 5; DG 6*; pg 8; MV 120 (40); #AT 1 hacha; GACO 13; Dñ 1d8 + 1; Salvación como F6; ML 12; INT 4; AL N; PE 500; nuevo monstruo (ver Golem en ER).

El señor de la guerra envió a este monstruo mágico a destruir el Templo de Ariana. Aunque tuvo éxito, resultó seriamente dañado. Las grietas surcan ahora toda su superficie, y sólo le quedan 8 pg. Todavía ataca como un monstruo de 7 DG (debido a su bonificación especial), así que sus tiradas de ataque son tres niveles mejores que la línea «3+ a 4» de la Tabla de Golpes de monstruos en el *Libro de reglas* del D&D. También esgrime un hacha de batalla mágica de dos manos, que añade +1 a sus tiradas de ataque y daño. Es un monstruo peligroso... ¡puede matar a un héroe de un solo golpe!

Pero no es invencible. Al contrario que los golems normales, esta estatua de minotauro no es inmune a todas las armas normales. Los PJs pueden causarle daño con cualquier arma de metal o piedra que golpee antes que cortar: mazas, martillos de guerra y proyectiles de honda. Los aventureros pueden incluso lanzarle piedras, cau-

sando 1 pg de daño cada vez que le acierten. Si el minotauro persigue al grupo, tiene las mismas probabilidades que ellos de quedar atrapado o hacerse daño cuando cruce columnas caídas o montones de escombros (ver «Monstruos, ruinas y escombros»).

Tan pronto como el minotauro de piedra reciba 8 o más pg de daño, se detendrá en seco. Las pequeñas grietas que cubren su superficie se abrirán rápidamente y se desmoronará en un montón de escombros. No quedará nada excepto la cabeza de piedra y el hacha de batalla.

El hacha de batalla es un arma mágica de dos manos, +1 para golpe y daño, +2 contra monstruos de piedra (gárgolas, golems de piedra, elementales de la tierra y demás). Posee también un poder especial. En una tirada natural de ataque de 20, inflige doble daño sobre cualquier monstruo de piedra, o destruye una sección de 3 x 3 metros de piedra. (Si crees que este poder especial causará problemas en futuras aventuras si los PJs toman el hacha, limita su uso a 1-6 cargas. Después de eso, el hacha pierde su poder especial pero retiene su hechizo +1/+2 contra monstruos de piedra.)

El minotauro no tiene tesoro. El aldeano muerto tiene una mochila con raciones estándar para dos días (ahora estropeadas), un pellejo para vino con un litro de vino, y 10 metros de cuerda. No hay ninguna otra cosa de valor en su cuerpo, pero los habitantes de La Oquedad del Bosque desearán enterrar como corresponde a su vecino y devolver incluso las posesiones sin ningún valor a sus familiares.

Oculto detrás de una de las columnas caídas en la esquina nordeste de la estancia del minotauro de piedra hay un gran nido con seis **ratas gigantes** (ver «Monstruos errantes» para estadísticas). Estas ratas atacarán a cualquier PJ que entre en su rincón o trepe por los cascotes de la pared oriental. No se aventurarán fuera para atacar a los PJs en ningún otro lugar del santuario.

El nido está hecho con montones de viejas telas podridas, hojas muertas y hierba y otros desechos blandos. Ocultos en él hay varios objetos que las ratas han ido acumulando a lo largo de los años. Si los PJs buscan durante un turno, hallarán una gema y tres piezas de joyería: un gran topacio (500 mo), un brazalete de oro incrustado con diminutos rubíes (700 mo), una gargantilla de diamantes (1.100 mo) y un pendiente de esmeraldas en una cadena de oro (1.300 mo). Una búsqueda durante otro turno adicional revelará otras dos gemas (un granate de 50 mo y una pequeña perla de 100 mo), algunas monedas variadas (13 mc, 18 mp, 18 mo), y una podrida mochila de cuero con una caja de pergaminos de hueso entre otro contenido no identificable (y más bien húmedo y pastoso). La caja de pergaminos contiene un trozo de pergamino con una ca-

si ilegible carta de amor. La caja de hueso vale 10 mo; el pergamino tiene poco valor monetario.

3. Enfermería.

Esta habitación está llena con restos de recios maderos que debieron formar parte en su tiempo del tejado o el segundo piso. Una rota escalera de madera conduce un trecho hacia arriba junto a la pared sur, sólo para terminar en un montón de escombros. Es difícil decir qué finalidad tenía esta habitación, aunque debajo de los maderos caídos hay vagas formas que en su tiempo pudieron ser mesas o camas. Piedras acumuladas, madera podrida y otros restos elevan el nivel del suelo más de medio metro por encima del del santuario.

Esto era la enfermería del hospital, donde los clérigos de la orden de la Fuente de Oro atendían a los enfermos y heridos. Hay cinco **ciempiés gigantes** (pg 4 (x2), 3, 1 (x2); ver «Monstruos errantes» para las estadísticas completas) ocultos entre los restos. Tan pronto como un PJ entre en la estancia, tira para sorpresa. Los tres ciempiés en la mitad sur de la estancia atacarán de inmediato; los otros dos se les unirán dos rounds más tarde.

Cualquier PJ mordido por un ciempiés gigante debe superar una tirada de salvación contra veneno o enfermar durante 10 días (mitad de movimiento, no podrá realizar ninguna otra acción física). Si los ciempiés fallan su control de moral, huirán por entre los intersticios de los restos, donde los PJs no puedan alcanzarlos. Se aventurarán de vuelta al espacio abierto un turno después de que se marche el grupo.

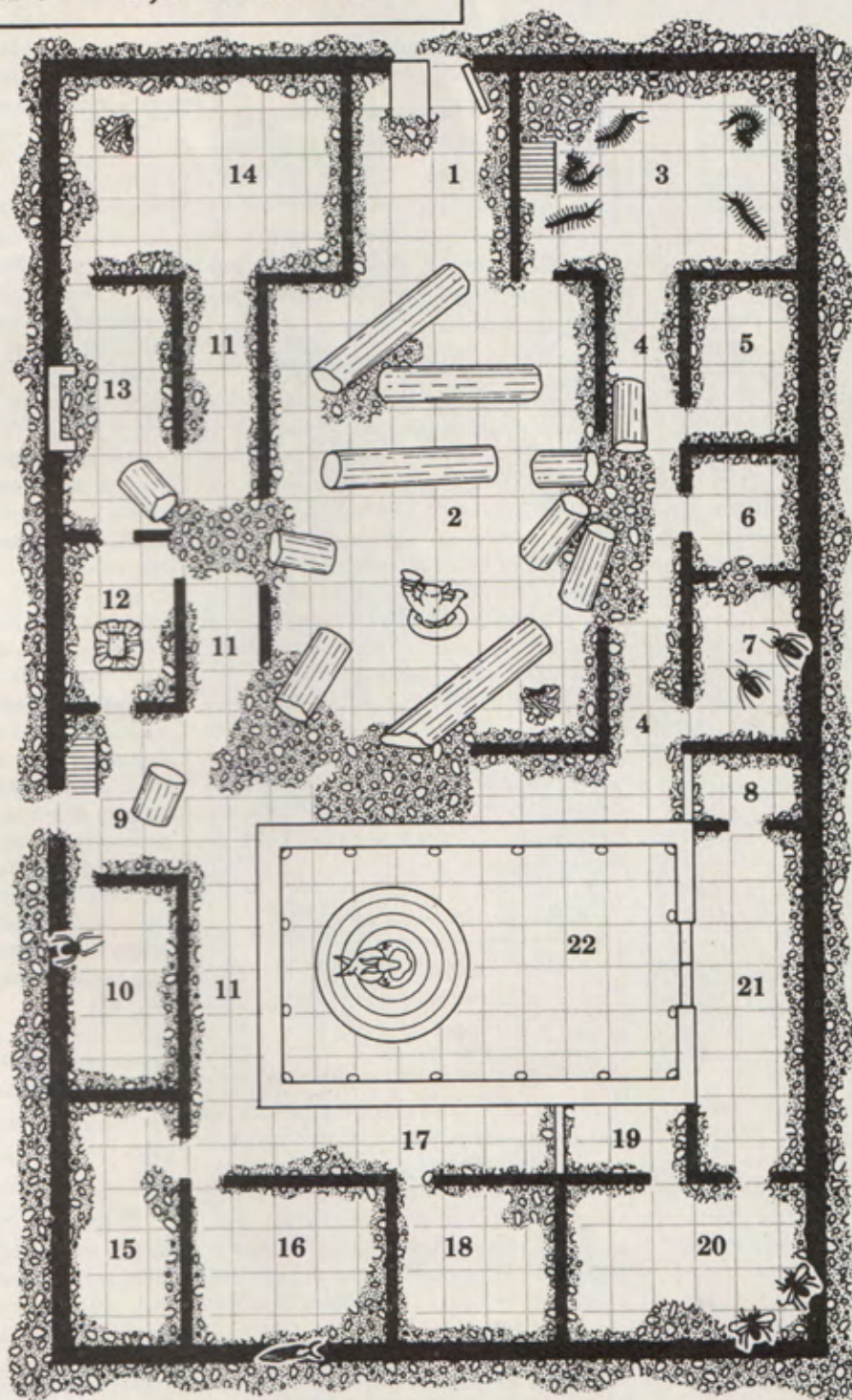
Una vez los ciempiés estén fuera del camino, los PJs podrán explorar la estancia. Originalmente había 12 camas en ella, dispuestas en dos grupos de 6 camas. Si los PJs hurgan entre las maderas caídas y los demás restos, hallarán huesos dispersos y dos esqueletos casi intactos, los restos de los pacientes muertos en sus camas por el golem minotauro. También hay una posibilidad de 1 sobre 6 de que cualquier PJ que hurgue entre los restos mueva el trozo equivocado de madera y derrumbe tabloncillos y restos sobre todos ellos para 1-2 puntos de daño. Pasar todo un turno registrando la estancia revela 12 mc, 5 mp y 1 mo, monedas que en su tiempo pertenecieron a los desafortunados pacientes.

La rota escalera se derrumbará bajo el peso de cualquiera que intente subirla, lanzando al PJ al suelo para 1-4 pg de daño. Si la aventura ha sido expandida para incluir un segundo piso, esta escalera está intacta y conduce hasta arriba con poco bloqueo.



LA FUENTE DE LA SALUD

1 Cuadro = 1,5 Metros



4. Pasillo.

Un montón de restos, incluida la rota parte superior de una columna del santuario, bloquea parcialmente este pasillo. Por todas partes, maderos rotos se apoyan al azar contra las paredes o permanecen encajados en su parte superior sobre vuestras cabezas. Los restos hacen que caminar por el pasillo resulte difícil.

Los escombros en medio de este pasillo son particularmente peligrosos. Los PJs pueden iniciar un desprendimiento de piedras simplemente cruzándolo (ver «Monstruos, ruinas y escombros».)

Cuando los PJs se acerquen al extremo oriental del pasillo, podrán oír horrendos ruidos de zumbidos y crujidos: una batalla entre dos gigantes escarabajos tigres y una mosca robadora (ver área 7).

Los PJs en el extremo oriental de este pasillo observarán que la pared que rodea el sanctasanctórum interior (área 22) es diferente de todas las demás paredes. Esta pared está hecha de enormes bloques de mármol negro y parece no haber sufrido daños, puesto que casi no tiene escombros en su base.

El extremo oriental de la pared norte del pasillo tiene una puerta de piedra oculta que conduce al área 8. El color y aspecto de piedra unida con mortero de la puerta oculta es similar al de la pared que la rodea, de modo que la puerta no es apreciable de inmediato. Cualquier PJ que examine la pared la descubre automáticamente. La puerta tiene los goznes a la derecha y se abre hacia dentro simplemente apretando contra su lado izquierdo. Esta puerta está encajada, sin embargo, y requiere una tirada de 5 o 6 en 1d6 para abrirla. (Recuerda modificar esto por el ajuste de la puntuación de Fuerza de los PJs). Cada PJ puede intentarlo tantas veces como desee, pero cada intento toma un turno.

Un ladrón que examine con éxito la puerta en busca de trampas (tirando su habilidad de Hallar trampas o menos en el dado porcentual) se dará cuenta de que la puerta está encajada debido a los escombros que forman cuña cerca de la parte superior de la pared al otro lado. Forzar la puerta para que se abra puede hacer que estos escombros caigan. Una tirada con éxito de Retirar trampas permitirá al ladrón abrir la puerta sin hacer que el techo se hunda en el área 8.

Si los PJs intentan derribar la puerta con el hacha del minotauro, causan 2 pg de daño con cada golpe con éxito contra CA 9. La puerta puede recibir 20 pg de daño antes de hacerse pedazos. Se convierte en escombros inmediatamente si el jugador tira para golpear un 20 natural.

Si el grupo se dirige al sur hacia el gran montón de escombros entre las áreas 2 y 22, podrá trepar al tejado de pizarra encima del área 22. Recuerda efectuar un control de deslizamiento de escombros debajo de sus pies y de sus posibilidades de escalar la pared sin resultar heridos (ver «Monstruos, ruinas y escombros»).

5. Sala de enfermos.

Esta estancia tiene el mismo revoltijo de escombros y maderos caídos que el resto del edificio. Parte del piso superior permaneció casi intacto mientras su mitad oriental caía. Los maderos y las tablas del suelo forman ahora una pared en pendiente que bloquea vuestra vista del otro extremo de la sala.

Se trata de una sala de enfermos privada, para pacientes que necesitaban más de una dosis de las aguas curadoras de la fuente. Detrás del suelo de madera (ahora una pared que divide la esquina noroeste del resto de la estancia) hay una cama. Aunque su armazón de madera está parcialmente podrido y acribillado por los agujeros de termitas, se halla relativamente intacta. Tendido en la cama hay un viejo esqueleto, envuelto todavía en podridas ropas.

Otros esqueleto yace aplastado debajo del extremo oriental del caído suelo. Sólo son visibles su cráneo y su brazo y mano derechos. Los huesudos dedos aferran un pendiente en forma de gárgola (ver «Pendientes de gárgola»). El esqueleto es el de uno de los sacerdotes del templo.

6. Sala de enfermos.

La pared que separa esta estancia de la del este tiene una enorme brecha, llena de escombros.

No había nada en esta habitación que el minotauro pudiera matar cuando demolió el templo, aunque hizo pedazos una cama que ahora yace hecha astillas contra la pared norte. Si los PJs todavía no han luchado contra los escarabajos tigre gigantes del área 7, ahora pueden oírlos y ver uno de ellos por encima del montón de escombros en la brecha de la pared.

7. Sala de enfermos.

Veis dos grandes escarabajos con franjas atigradas masticando los restos de una abeja gigante. ¡Uno de ellos dirige su atención hacia vosotros y avanza rápidamente cruzando el suelo y haciendo chasquear sus mandíbulas de la misma forma que un camicero afilaría sus cuchillos!

Sólo ataca un **escarabajo tigre gigante** (pg 9; ver «Monstruos errantes» para la estadística completa). El otro escarabajo (pg 7) continúa devorando la mosca robadora muerta (la «abeja gigante» que observaron los PJs), excepto si un PJ se acerca a menos de 1,5 metros de él. Entonces también atacará.

Los escarabajos resultaron ligeramente heridos en su batalla con la mosca robadora, así que tienen menos puntos de golpe que los normales para monstruos de su tamaño. Sin embargo, todavía son peligrosos. Uno de sus mordiscos puede matar fácilmente a un PJ de nivel 1. Si crees que los PJs van a resultar seriamente vapuleados en este encuentro, puedes «camuflar» la tirada de daño cuando un PJ sea mordido por primera vez por un escarabajo. Si el daño real que tiras mataría al PJ, anuncia el daño suficiente para dejar al PJ con 1 dg. (Por ejemplo, si Thadeus el clérigo resulta mordido para 7 puntos de daño, pero a él solo le quedan 5 pg, el DM puede anunciar: «Thadeus recibe cuatro puntos de golpe de daño». Por supuesto, deberás efectuar estas tiradas en secreto.) Esto proporcionará a los PJs una probabilidad de retirarse y pensar una estrategia mejor.

Después de la batalla, los PJs pueden examinar más atentamente la estancia. Lo primero que observarán es el cuerpo medio devorado de otro aldeano. Cerca del cuerpo hay el caparazón de un escarabajo tigre muerto, abatido por el recio garrote del aldeano.

Si los aventureros registran la estancia durante un turno, encontrarán un saco que parece estar vacío. Si un PJ mete la mano dentro, descubrirá que el saco es en realidad un **saco contenedor**. Contiene una gran hebilla de oro adornadamente tallada con la forma de la cabeza de un dragón (100 mo) y una gargantilla de plata sin ningún adorno (20 mo).

8. Vestíbulo de la entrada secreta.

Esta estrecha estancia está casi llena de escombros y maderos caídos.

Si los PJs entran en esta estancia por la puerta oculta, caminan hacia una trampa. Abrir la puerta encajada altera los maderos podridos que forman cuña encima (a menos que un ladrón haya retirado con éxito la trampa; ver área 4). Una porción del viejo suelo del segundo piso caerá sobre el primer PJ que cruce la puerta oculta, infligiéndole 1d6 pg de daño y sepultándolo (control de Destreza sobre 1d20 para medio daño). Se necesita un turno para extraer a la víctima. Si los PJs rompen la puerta con el hacha del minotauro, los escombros caerán antes de que entren en la estancia, sin cau-

sar ningún daño.

Toda la estancia está llena de escombros y puede atrapar también a otros. Recuerda efectuar un control para las heridas sufridas por los PJs que crucen los escombros.

La puerta oculta no puede abrirse desde el lado norte a menos que los PJs pasen un turno limpiando los maderos caídos y los demás restos.

9. Vestíbulo de la entrada lateral.

Justo dentro del portal, un tramo de escalera conduce hacia arriba hasta media pared para terminar en un amasijo de retorcidas y rotas maderas. Los residuos que se amontonan debajo de la escalera alcanza casi el metro y medio de altura. Más residuos siembran el suelo y se apilan contra la base de las paredes interiores. En el centro del vestíbulo yace la parte superior rota de una columna de mármol en su tiempo hermosa. Delante, el pasillo está completamente bloqueado con cascotes de piedra y otros restos.

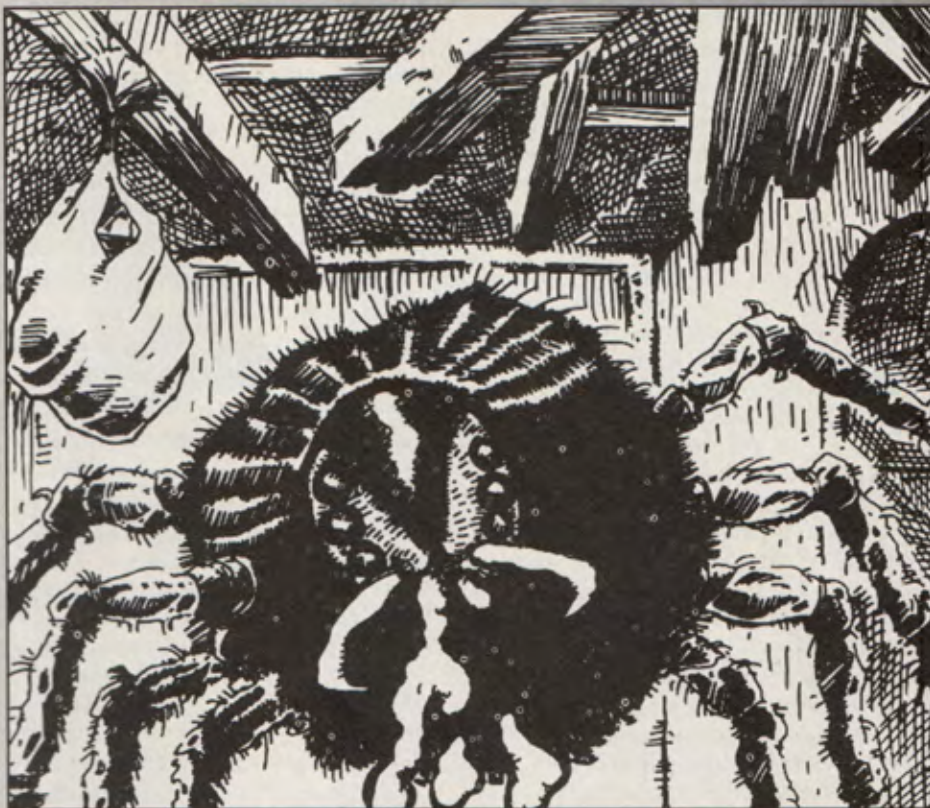
Los sacerdotes usaban esta entrada para alcanzar sus aposentos, y la escalera conducía en su tiempo a más habitaciones y áreas de almacenamiento. Estas áreas todavía existen si la aventura ha sido expandida para incluir un segundo piso parcialmente intacto.

Una araña escupidora gigante observa a los PJs a través del portal desde su escondite detrás de algunos restos en el área 10. Si el grupo entra en su madriguera, la araña atacará de inmediato. De otro modo, seguirá a los PJs cuando éstos abandonen el área 9 y atacará sin advertencia previa desde detrás (sorpresa con 1-4 en 1d6) a menos que los jugadores señalen específicamente que uno de sus PJs está guardando la retaguardia. Ver el área 10 para las estadísticas de la araña.

Los escombros que se derraman desde la esquina sudeste del santuario principal (área 2) son particularmente peligrosos (ver «Monstruos, ruinas y escombros»).

10. Dormitorio.

Esta estancia está repleta con un caos de maderos caídos, piedra aplastada y planchas podridas del derrumbado segundo piso del templo. Montones de maderas que en su tiempo pudieron ser literas se alinean en lo que queda de las paredes. El amasijo de restos hace difícil distinguir muchos detalles. También ofrece gran cantidad de escondites para pequeñas cosas escurridizas... o quizás incluso para grandes cosas escurridizas.



Si los PJs no se han enfrentado todavía con la araña escupidora gigante (puede haberles seguido desde el área 9), la araña escupe al primer PJ a través de la puerta. Tira para sorpresa para los PJs. Si no se sorprenden, el PJ en cabeza no dispone de una tirada de salvación para eludir la telaraña.

Araña escupidora gigante: AC 7; DG 2 + 1; pg 11; MV 120 (40); #AT 1 escupitajo o mordedura; GACO 17; Dñ telaraña venenosa o 1d8; Salvación como F1; ML 7; INT 0; AL N; PE 35; nuevo monstruo.

Esta araña gigante de 1,5 metros de largo es amarilla con puntos negros, y como ataque principal escupe una telaraña venenosa. La telaraña tiene un alcance de 3 metros y envuelve completamente cualquier blanco que golpee, pegándolo al suelo y a cualquier objeto a menos de 1 metro de distancia. La araña no necesita una tirada de ataque para rociar con exactitud su telaraña. La víctima tiene derecho a un control de Destreza sobre 1d20 para evitar la telaraña, pero sólo si no es sorprendido por el ataque. Cualquier PJ atrapado en la telaraña debe efectuar una tirada de salvación contra veneno o quedar paralizado. Si la tirada de salvación tiene éxito, el PJ puede liberarse de la telaraña en 2-8 turnos. La araña puede escupir sólo una vez cada 10 rounds. Utiliza su ataque de mordedura en cualquier round que no puede escupir.

La araña sigue a los PJs por todas las ruinas, atacándoles desde detrás cuando los PJs menos lo esperan, a menos que los PJs terminen con ella.

Si los PJs matan a la araña, pueden exa-

minar su cuerpo. La araña tiene seis ojos color blanco perlino y un reclo saco lleno de fluido suspendido de su tórax. Justo detrás de sus mandíbulas. Si los PJs extirpan cuidadosamente el saco y la mandíbula, pueden usar ambas cosas para «escupir» más telaraña venenosa. Esto implica sujetar el saco entre el torso y un brazo del PJ, apuntar la mandíbula con ambas manos y apretar con fuerza el saco. El jugador debe tirar como si su PJ estuviera usando un arma de proyectiles. El saco contiene bastante fluido para tres escupitajos de telaraña completos.

Los miembros del grupo que examinen la guarida de la araña hallarán un bulto recubierto de telaraña fresca en el rincón noreste de la estancia. El bulto contiene a Joseph Bauer, uno de los aldeanos que se aventuró al interior del templo hace unos días. Está vivo, pero a duras penas (1 pg). Inconsciente, envenenado y paralizado, no puede recuperarse sin ayuda mágica. Recompensa al grupo con 200 PE si consiguen devolver a Joseph vivo a la aldea. Hallar las aguas curadoras de la Fuente de la Salud puede ayudar tremendamente a Joseph.

Registrar la guarida durante un turno deja al descubierto los restos de otras víctimas, tanto humanas como animales. Los miembros del grupo encuentran también 23 mp y 6 mo.

11. Pasillo principal.

Este pasillo recorría en su tiempo toda la longitud del templo. Ahora, buena parte de él está medio cegado por los escombros. En un punto, el pasillo está completamente bloqueado por piedras caídas y maderos que llegan hasta una altura de 1,5 metros.

Todos los PJs en el extremo oriental de este pasillo observarán que la pared que rodea el sanctasanctorum interior (área 22) es diferente de todas las demás paredes. Está hecha de enormes bloques de mármol, y no parece dañada. También hay muchos menos escombros en su base.

Los escombros que se derraman de la esquina sudeste del área 2 son en realidad una especie de trampa, y pueden convertirse en un corrimiento de piedras en cualquier momento (ver «Monstruos, ruinas y escombros»).

Si los PJs consiguen pasar el corrimiento de rocas hasta el gran montón de escombros entre las áreas 2 y 11, podrán trepar hasta el tejado de pizarra encima del área 22. Recuerda efectuar un control para deslizamiento de escombros bajo sus pies, y para sus probabilidades de escalar la pared sin resultar heridos. Ver la descripción del área 22.

Los aventureros que trepen por los escombros en este pasillo tienen las probabilidades normales de resultar heridos.

12. Despensa.

Los estantes de madera que en su tiempo alineaban esta habitación se añaden ahora al caos general de madera podrida y otros restos que siembran el suelo. No parece que haya nada de interés aquí.

Esta estancia fue en su tiempo una despensa con una trampilla que daba acceso al sótano de abajo. Ahora el peligroso agujero está cubierto de restos. El primer PJ que pise la zona indicada debe superar un control de Destreza sobre 1d20 o caer en una trampa de pozo, recibiendo 1d4 pg de daño y quedando parcialmente sepultado bajo los montones de escombros que caerán con él. Se necesitan dos turnos para sacar al PJ.

El PJ caído tiene un 50 por ciento de probabilidades de aterrizar directamente sobre un pequeño arcón cerrado. Este arcón de hierro contiene las reservas de fondos del cocinero: 600 mo y un trozo de pergamino con una lista de la compra. El arcón puede ser descubierto también si se desciende al sótano y se registra entre los escombros y restos de todas clases durante un turno.

Si un ladrón supera un control de Hallar

trampas, esta trampa puede ser evitada. No resulta fácil de retirar. Si los PJs no se han enfrentado todavía con la araña escupidora (ver área 10), ésta aprovechará la oportunidad para atacar.

13. Cocina.

Esta estancia contiene la parte superior de una columna que cayó sobre la pared norte del pasillo principal. La pared sur exhibe una enorme chimenea, parcialmente oculta tras un montón de ladrillos de chimenea demolidos. Parece haber poco más de interés en este lugar.

Esto era la cocina del templo, donde el cocinero preparaba la comida para todos los clérigos de la orden y sus pacientes. Los PJs que investiguen la chimenea no hallarán nada excepto hollín (que no tardará en cubrirles de pies a cabeza) y un caldero de hierro.

14. Comedor.

Esta amplia estancia fue en su tiempo la zona de comedor. Todavía pueden verse grandes mesas de madera y largos bancos debajo de los maderos y planchas del derrumbado piso superior. Oís un chillido cuando algo carga contra vosotros desde el rincón sudoeste de la habitación.

Tira para ver si los PJs resultan sorprendidos. El grupo ha penetrado en el territorio de seis **ratas gigantes** (ver «Monstruos errantes» para estadísticas) que ahora defienden su nido en el rincón sudoeste de la habitación.

El nido está hecho con montones de viejos manteles podridos, hojas muertas y hierbas y otros restos blandos. Ocultos en él hay varios objetos que las ratas han ido coleccionando a lo largo de los años. Si los PJs rebuscan durante un turno, encontrarán cuatro gemas: una turquesa (10 mo), una pieza de ámbar (100 mo), una segunda pieza de ámbar con una diminuta flor aprisionada dentro (500 mo) y un ónice finamente tallado (75 mo). También hay una colección incompleta de cubiertos de plata (tres tenedores, dos cuchillos y siete cucharas, valor 50 mo) y un pendiente en forma de gárgola (ver «Pendientes de gárgola»).

15. Dormitorio.

Aplastados y medio enterrados camastros se alinean en el perímetro de esta habitación. Observáis algo metálico que asoma del montón de escombros junto a la puerta.

Un pequeño arcón que en su tiempo perteneció a un clérigo del templo ha sobrevivido a la reciente caída de varias pesadas piedras. El arcón no está cerrado, pero una gran indentadura ha encajado la tapa. Si un PJ intenta abrirlo, haz que el jugador tire 1d6 como si estuviera abriendo una puerta encajada. Añade todos los modificadores por Fuerza a la tirada. Con una tirada de 5 o 6, el PJ abre el arcón. Contiene 27 mp y un libro encuadernado en cuero y envuelto en terciopelo. El libro es un manual de primeros auxilios cuidadosamente ilustrado con muchos dibujos de heridas comunes y su tratamiento. Es muy valioso para cualquier médico o curador (250 mo).

La otra única cosa de interés en esta estancia es un nido de ratas normales en el rincón nordeste. Si los PJs se acercan a menos de 3 metros de su nido, las ratas huirán por las grietas y rendijas; unas cuantas incluso treparán por la pared exterior y saltarán al otro lado.

16. Dormitorio.

Esta estancia fue evidentemente un dormitorio, puesto que literas rotas se alinean junto a las paredes. Su rasgo más interesante, sin embargo, es la enorme culebra que toma el sol en la parte superior de la pared oriental.

Esta gigantesca culebra de 2 metros de largo no se mueve de la pared a menos que se sienta amenazada. Si los PJs se acercan a menos de 3 metros, efectúa un control de moral para la culebra. Con una tirada de 7 o menos en 2d6, ataca; de otro modo, se desliza hacia fuera de la pared.

Culebra gigante: AC 5; DG 2; pg 12; MV 120 (40); #AT 1 mordedura; GAC0 17; Dñ 1d8; Salvación como F1; ML 7; INT 2; AL N; PE 20; Libro de reglas o ER.

La culebra no tiene tesoro, y no hay nada más de interés en la habitación.

17. Pasillo.

Esta habitación contiene un amasijo de planchas y maderos rotos y podridos, como buena parte del resto del templo. No parece haber nada que se mueva aquí dentro.

Este pasillo conduce hacia el norte hasta una pared sin salida. Los PJs que lo recorran verán que la pared occidental es una continuación de la pared de mármol negro que vieron en el pasillo principal (área 11).

El extremo norte del pasillo tiene una puerta oculta de piedra que conduce al área 19. La puerta tiene el mismo color y aspecto que la piedra unida con mortero de las otras

paredes, de modo que no es apreciable de inmediato. Cualquier PJ que examine la pared encontrará automáticamente la puerta (no se necesita ninguna tirada de puertas secretas). Tiene sus goznes a la izquierda, y se abre hacia dentro simplemente empujando su lado derecho. Los escombros en el otro lado la bloquean sin embargo parcialmente, requiriendo una tirada en 1d6. Con un 5 o 6 (modificado por cualquier ajuste por Fuerza), el PJ empuja los residuos fuera del camino. Cada miembro del grupo puede intentarlo tantas veces como desee, pero cada intento toma un turno.

18. Aposentos del Aguador Supremo

Esta estancia está casi enteramente llena de escombros y restos; puede resultar difícil alcanzar la otra puerta.

Si los PJs buscan entre los escombros y restos, podrán hallar partes de una gran cama, una cómoda de madera (sus aplastados cajones todavía contienen restos de ropa deshilachada y podrida), la pata de una silla y unos pocos objetos personales rotos. Lo único de valor aquí es un peine de plata (5 mo).

19. Habitación de la entrada secreta.

Esta amplia estancia tiene todavía un techo parcialmente intacto sobre una parte de la esquina norte. Oís un ominoso sonido zumbante procedente de las sombras.

Efectúa un control para las probabilidades de cada PJ de quedar atrapado o resultar herido por los escombros.

20. Vestidor.

Lo primero que observáis en esta amplia área es el cuerpo de una mujer, tendida como si hubiera caído mientras cruzaba corriendo la habitación. Lo siguiente que observáis es un segundo cuerpo, ahora no más que un esqueleto, tendido frente a dos enormes puertas hechas de mármol blanco.

Los **moscas robadoras** (10 pg cada una; ver «Monstruos errantes» para estadísticas completas) acechan aquí en las sombras, de modo que tira para sorpresa tanto para los PJs como para los monstruos. Las moscas robadoras atacarán a los PJs. ¡Están hambrientas, y la comida acaba de entrar en su guarida!

Las moscas robadoras pueden matar con facilidad a un PJ de nivel 1 con una sola mordedura. Si crees que los PJs van a resul-



tar muy vapuleados en este encuentro, puedes ajustar la tirada de daño cuando un PJ sea mordido por primera vez por una mosca robadora (ver el ejemplo del escarabajo tigre en el área 7).

Haciendo honor a su nombre, estas moscas robadoras han coleccionado de forma automática algunos objetos brillantes. Esparcidas por su guarida hay 50 mp, algunos guijarros brillantemente pulidos, y un pendiente en forma de gárgola (ver «Pendientes de gárgola»).

Colgando en jirones contra la pared este, protegidas parcialmente por el medio hundido techo de arriba, hay tres largas túnicas de tela de oro. Están terriblemente masticadas y desgarradas, y ya no tienen ningún valor monetario. Los ganchos de los que cuelgan están hechos de latón chapado en oro (2 mo cada uno).

21. Antecámara.

No podéis ver mucho del interior de esta estructura. La luz que brilla a través del portal no llega hasta muy lejos. Las paredes de cada lado de la entrada parecen hechas de liso mármol negro pulido, con el destello de un candelabro dorado aquí y allá. El suelo es de losas cuadradas grises. Aunque la estancia está un poco polvorienta, no hay escombros ni otros restos a la vista.

La mujer era uno de los aldeanos. Aunque muy musculosa, fue incapaz de superar a la gárgola del sanctasanctórum inte-

rior (ver área 22). El monstruo la hirió mortalmente, pero ella consiguió salir corriendo a la antecámara antes de derrumbarse. Terribles marcas de garras y colmillos rasgan su rostro y espalda. El pellejo de agua aferrado en su mano izquierda está destapado y vacío. Su mano derecha se crispa sobre una maltratada espada, cuya en su tiempo espléndida hoja está ahora mellada y opaca.

Los antiguos huesos son todo lo que queda del Aguador Supremo, que murló defendiendo la entrada al sanctasanctórum interior. Una maltratada y oxidada maza yace debajo de los restos.

Las puertas al sanctasanctórum interior (área 22) están montadas sobre goznes de oro y tienen enormes manijas de oro macizo en ellas. Se abren hacia fuera, hacia el área 21. Si se sueltan, se cierran de nuevo lentamente por sí mismas en seis rounds.

22. Sanctasanctórum Interior.

El techo plano de pizarra del sanctasanctórum está todavía intacto y cubre enteramente la estancia. En su tiempo el sanctasanctórum tenía paredes de piedra unida con mortero que se prolongaban hacia arriba hasta el tejado de madera y bálago del templo, creando una especie de ático encima del techo de pizarra. Las pocas hileras inferiores de piedras aún se mantienen unas sobre otras. La parte superior de las paredes se ha colapsado sobre el techo, junto con los maderos y otros materiales podridos desde hace mucho tiempo.

Si los PJs suben al techo de pizarra del

Delante de vosotros una adornada fuente de oro se alza en el centro de un círculo de escalones de mármol que conducen a una taza en su base. Una horrible criatura tallada en mármol negro se agazapa encima del extremo más alejado de la taza de la fuente. Su cornuda cabeza sobresale entre unos hombros de los que brotan alas como de murciélago, mientras que las garrudas manos y pies de la criatura se aferran al dorado borde. Aunque la boca de la estatua está abierta de par en par como para derramar por ella un chorro de agua a la fuente, la taza está casi vacía.

sanctasanctórum interior, son atacados por 1-4 **stirges** (ver «Monstruos errantes» para estadísticas). Después de eso, el techo es bastante seguro para caminar por él. Pueden atosigar al grupo con más **stirges** o una mosca robadora si quieres, o hacerles efectuar un control para heridas causadas por movimientitos de los escombros, pero primero concédeles un turno o dos de tranquilidad.

Todo está lleno de recias piedras sobresalientes a las que los PJs pueden atar cuerdas si desean descender a las áreas de los alrededores.

Cuando los PJs entren por primera vez en el sanctasanctórum interior propiamente dicho, cruzando las puertas de mármol blanco, lee la siguiente descripción.

El grupo debe proveerse de iluminación: antorchas, linternas o las velas en los candelabros, antes de poder ver bien la mitad sur de la estancia. Una vez los héroes estén lo bastante cerca como para ver el extremo sur (recuerda, la luz de antorchas y linternas sólo alcanza los 10 metros), lee lo siguiente:

La horrible estatua es en realidad una gárgola (un monstruo hechizado muy parecido al minotauro de piedra del área 2), colocada allí hace siglos como guardiana de la fuente. Permanece perfectamente inmóvil (como una estatua) hasta que un PJ descienda el primer escalón que conduce a la fuente. A menos que el PJ lleve el símbolo sagrado de la orden de la Fuente de Oro (un pendiente de gárgola), la gárgola saltará al ataque, ganando sorpresa con 1-4 en 1d6. Una vez despertada de esta forma, la gárgola atacará a todo el mundo dentro de la habitación. Sólo los PJs que lleven de forma visible un pendiente de gárgola no serán atacados.

Gárgola: AC 5; DG 4*; pg 16; MV 90 (30), vol 120 (40); #AT 2 garras/1 mordedura/1 cuerno; GAC0 15; Dñ 1d3/1d3/1d6/1d4; Salvación como F8; ML 11; INT 5; AL C; PE 175; Libro de reglas o ER.

¡Con cuatro ataques por round, ésta es una terrible criatura contra la cual luchar! No puede volar a toda su velocidad en esta área confinada, pero pese a todo sigue siendo

formidable. La gárgola es inmune a los conjuros de *sueño* y *hechizo*, y no puede ser dañada por armas normales.

Los PJs deberían tener al menos uno de los siguientes objetos para usar contra la gárgola: el hacha de batalla mágica de piedra del minotauro, el saco de telaraña de la araña escupidora, o un pendiente de gárgola (el símbolo sagrado de oro de la orden de la Fuente). ¡Si no tienen nada de ello, y no disponen de armas mágicas o conjuros de combate propios, lo mejor que pueden hacer es huir! El hacha mágica es muy efectiva contra la gárgola, en especial con su bonificación de +2 contra monstruos de piedra y su poder especial. Si los PJs utilizan con éxito el saco de telaraña, la gárgola se enredará en ella y quedará pegada al suelo durante 1-4 turnos. Después de eso, se liberará y seguirá atacando a cualesquiera PJs que haya en la estancia (excepto aquellos que lleven visiblemente un pendiente de gárgola).

Al primer golpe de vista, la fuente da la impresión como si el agua tuviera que manar de la boca de la gárgola a la taza, y desde allí derramarse a la pequeña piscina al fondo de los escalones circulares. De hecho, las aguas curadoras rezuman de debajo del suelo. Cuando la orden de la Fuente de Oro estaba en su apogeo, el manantial natural llenaba la pequeña piscina con hasta 30 dosis de agua curadora cada día. Hoy, sin embargo, la piscina en la base de la fuente contiene sólo agua curadora suficiente para 10 dosis. Indudablemente los PJs tienen algunos miembros del grupo heridos—quizás incluso algunos muertos—, y puede que escolten a un muy deteriorado Joseph Bauer (ver área 10). Una dosis de agua curativa hará una de las siguientes cosas: devolver a una persona a la vida, neutralizar veneno, curar 1d6 + 1 pg de daño, *curar enfermedad*, extirpar parálisis. Los pacientes que sufren de múltiples efectos pueden tomar dosis múltiples; cada dosis proporciona una cura para uno de los anteriores efectos, en el orden indicado. Un paciente puede beneficiarse de un tipo específico de curación sólo una vez cada período de 24 horas. Joseph Bauer, por ejemplo, puede beneficiarse de hasta tres dosis de las aguas curadoras. La primera dosis neutraliza el veneno; la segunda restablece 1d6 + 1 pg de daño; la tercera extirpa su parálisis. Sucesivas dosis tomadas dentro de un plazo de 24 horas no surtirán efecto. Si sufre dos tipos de envenenamiento, sólo uno podría ser curado el primer día.

Las aguas curadoras pueden devolver a una persona a la vida sólo si la muerte ocurrió dentro de las últimas 24 horas (no funcionará sobre ninguno de los aldeanos muertos hallados en el templo). Tampoco puede curar a alguien que haya sufrido 10 o más pg de daño por debajo de los 0 pg. Los PJs devueltos a la vida despiertan con sólo 1 pg y deben completar su curación mediante

el descanso; los conjuros mágicos y las pociones (ni siquiera el agua curadora de la Fuente de la Salud) les restablecerán más puntos de golpe.

Los únicos tesoros en el sanctasanctórum interior—aparte las aguas curadoras, por supuesto—son los candelabros de oro clavados a las paredes. Hay 16 de ellos, espaciados cada 3 metros. Cada uno vale 50 mo si es arrancado de la pared.

Concluir la aventura

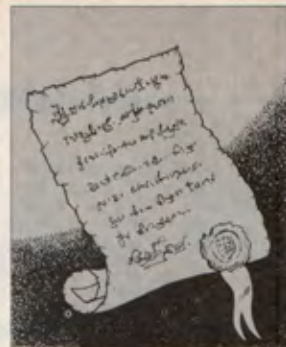
Una vez los PJs consigan el agua curadora, la salida del templo tiene que ser relativamente segura. Pueden encontrar alguno de los monstruos restantes o un monstruo errante. Los PJs no deberían entretenerse en explorar áreas que no hayan visitado, a menos que sospechen que uno de los aldeanos puede estar aún vivo. Después de todo, la hija del herrero puede morir si ellos no regresan de inmediato. Por supuesto, los PJs pueden regresar al templo más tarde si lo desean, para efectuar cualquier exploración que hayan dejado de lado o para limpiar un poco el lugar.

Recompensa a los PJs con 1.000 PE por conseguir las aguas curadoras y reservar al menos una dosis para Alise. Recompensa con otros 800 PE si dejaron los candelabros de oro en las paredes del sanctasanctórum interior, por respeto a la perdida orden de la Fuente de Oro. Devolver los cuerpos de los aldeanos muertos a La Oquedad del Bosque merece 300 PE; rescatar a Joseph y traerlo de vuelta a casa merece otros 500 PE.

Si los PJs sugieren a los de la aldea restablecer el Templo de Ariana y su hospital, recompénsalos con otros 1.000 PE. No es probable que se queden para ver la obra (después de todo, ahora son aventureros importantes, con otras tareas que les esperan), pero si se quedan durante una semana mientras los de la aldea festejan su éxito como héroes, pueden partir con tres dosis de agua curadora recogidas de la fuente por los de la aldea.

La Fuente de Oro de Ariana proporcionará cinco dosis curadoras cada semana. Los PJs pueden acudir a la fuente durante tanto tiempo como permanezcan en la zona. Si los PJs abusan de este privilegio, sin embargo, los aldeanos informarán muy a su pesar al grupo que existe ahora demasiada demanda de las aguas curadoras para que puedan tomarlas sin pagar nada a cambio (500 mo por dosis, o presentarse voluntarios para una difícil y peligrosa tarea en beneficio de la aldea o del templo). Si el templo es reconstruido y dedicado a la Inmortal Ariana, los clérigos de la nueva orden de la Fuente de Oro podrán conseguir 25 dosis de la fuente cada semana, pero la demanda de los poderes curadores de la fuente crecerá también. Los PJs nunca podrán recibir más de tres dosis a la vez.

RUNAS Y PERGAMINOS



LIBROS CON LOS QUE JUGAR

Habitualmente, las presentaciones en una nueva sección suelen restar espacio al motivo para la que está destinada, de modo que las abreviaré al solo enunciado del propósito de esta columna: la de recomendar libros interesantes y amenos, que les proporcionen ideas, argumentos, situaciones y personajes para sus partidas de rol. De calidad (los libros; de las partidas, cada cual sabrá...). De modo que, sin más, bienvenidos a esta sección y...

BIENHALLADO, CUGEL

Los Ojos del Sobremundo
Jack Vance
Ultramarc Editores
Col. Ciencia Ficción, número 39)
Barcelona, 1986

No es sino con alegría que podemos hablar de una auténtica resurrección de uno de los personajes más radicalmente favoritos de la fantasía, así como de la colección que lo arropaba. Efectivamente, y tras casi un año de permanencia en el limbo, podemos de nuevo encontrar en las librerías una de las colecciones que más hizo por popularizar la ciencia ficción y la fantasía entre el público español bajo la dirección de Domingo Santos (a quien creo que alguien reconocerá). ¡Lanzad vótores, y afilad vuestras listas de libros buscados! ¡Ultramarc Ciencia-Ficción ha vuelto a la vida! Y de esos personajes desaparecidos temporalmente de entre nosotros, hoy destacamos a un individuo ciertamente listo, un mucho ladino, un algo chapuzas, un mucho ladrón, un tanto pícaro, un total fanfarón, o sea un personaje de rol perfecto.

Señores, les presento a Cugel el Astuto en la primera de las compilaciones dedicadas a este contradictorio personaje. Capaz de caerlos simpático a veces, de provocar nuestra compasión o nuestro desprecio otras (que todo esto es lo que ha motivado en el alma de un servidor y de sus amigos), Cugel es la combinación perfecta de un personaje de bajo nivel con el jugador casi ideal.

Empezando por el principio, que es la mejor manera de comenzar (Mary Poppins dixit), hay que decir que Cugel no es ni un santo ni un matagigantes. Y que en la ciudad... Perdón. No he dicho nada de dónde pasa esta historia. Bueno, es en

la Tierra. Aunque una Tierra algo especial, como es aquella en la que el sol está moribundo (sí, a punto de abandonarnos; y en cuanto a si alguien ha logrado escapar, pues mejor para él y peor para nosotros, porque parece ser que no se acuerda de los que «estamos» aquí). Decía... Y que en la ciudad existe un mago, lucounu, el Mago Reidor. Y que este mago es rico y poderoso, y no se sabe si es más de lo uno que de lo otro (¿os suena?). Y que Cugel está decidido a alcanzar fortuna y poder (¿todavía no os suena?). El paso lógico es lo que sigue en las aventuras de Cugel, y hay que decir que lo sigue completamente bien hasta que lucounu vuelve a casa.

A partir de ahí, claro, los acontecimientos —inmediatos— son previsibles. Cugel aceptará de buen grado el cumplir la misión del mago (el hecho de que lucounu le haya implantado una especie de crustáceo roedor en las entrañas puede tener algo que ver, pero no todo es materialismo en esta historia) y se encontrará, solo y abandonado, en un lugar tan remoto que el mismo retorno es toda una aventura... Aunque el pobre Cugel no puede emprender el regreso, como su amigo come-hígado Firx le recuerda de tanto en tanto; antes debe cumplir una misión, localizar una lentilla, uno de los famosos «ojos del sobremundo», que permiten ver lo que no es, y convertir lo que no es en aquello más delicado. Una vez conseguida, nuestro querido (?) amigo Firx seguirá incordiando para que se consiga la ruta más corta de regreso, pero, ¡ay! no siempre el camino más corto es el más seguro. Si el irónico relato del inicio es ya una delicia, las picarescas aventuras de Cugel en busca de la lentilla, su destino y su regreso pueden motivar desde la risa hasta la pasión. No en vano Jack Vance (1916, May he live forever!) es el escritor fantástico más famoso por ser el mejor creador de mundos, el que más original y coherentemente los desgana en novelas y relatos que le han merecido ser ganador del Hugo, el Nebula, el Edgar y el Premio Mundial de Fantasía y otros premios menores y el reconocimiento de sus pares como gran maestro de la fantasía, la ciencia ficción y el misterio. En el detallista Vance no pueden sorprender (pero alegran) los argumentos de Cugel con Firx, las mil y unas aventuras, los enésimos artefactos, las incontables tierras que Cugel encontrará en su viaje. Que, desde lo aventurero a lo humorístico, será sorprendente para el

lector.

Los Ojos del Sobremundo es una novela refrescante y llena de ideas dentro de las reiteraciones y argumentos manidos que todas las ficciones de hoy en día se empeñan en poblar los estantes de la fantasía. Parte de una aventura hacia la imaginación, pasa por más aventuras, más imaginación, humor, más imaginación todavía (¿es posible? Pues sí, lo es) y desemboca... Pero ¿quién puede contar un final tan imprevisible para un personaje tan inútil y tan astuto a la vez como Cugel?

UN CLASICO

Los Tres Mosqueteros
Alejandro Dumas
Mejores Ediciones:
-Allanza Editorial
Col. El libro de Bolsillo, número 749 y 750, 1979
Prólogo y notas de Mauro Armíño
-Anaya
Col. Tus Libros; Incluye las ilustraciones originales de la edición Príncipe.

¿Los Tres Mosqueteros? ¿Se atreve este infame crítico a recomendarnos este baúl de los recuerdos en el que un joven imberbe demuestra ser -hop!- un maestro de la espada, así surgido de la nada?

Un momento. Por partes. Sí, Los Tres Mosqueteros. Y sí, me atrevo. Menos películas. Y menos ediciones recortadas, por favor. Y no, D'Artagnan no es ese joven maestro salido de la Gascuña. Por favor, leed la edición completa. D'Artagnan es un joven «conservador», mujeriego, leal, egoísta (¡sí!), de hecho más un personaje de GURPS que de AD&D. Como todos en la novela, por otra parte. Athos, Porthos, Aramis, el cardenal Richelieu, Milady (¡Qué modelo para un PJ femenino que no se avenga a actuar como un hombre!), Rochefort... ¡Ah, la novela! Cuando Artagnan va en busca de sus amigos, que se han quedado —derrotados todos ellos en el camino hacia Londres (ya he dicho que la novela original es totalmente diferente a las versiones y películas)— en diferentes posadas: cómo Porthos se da aires de gran señor y buen amante, cómo Aramis es el insoponible abate en todos y cada uno de los detalles hasta que Artagnan le da cierta carta, cómo, en fin, Athos protagoniza una pequeña épica en el asedio al que le someten en una bodega... Todos diferentes, ninguno un mero comparsa... Todos, en resumen, de carne y hueso. Yo, como

Italo Calvino, defiende leer los clásicos. Y pocos encontraréis que sean tan arquetípicos como los Tres Mosqueteros.

Y desafío a cualquier árbitro a que introduzca en su campaña un episodio tal como el que se describe en el capítulo «El Baluarte de San Gervasio». De hecho, jamás ninguno lo ha hecho. He escuchado (y protagonizado) muchas historias de rol, pero siempre ha acudido a mí este capítulo, y he pensado «¡Bah! Nada como la gesta de la servilleta, el baluarte y los enemigos de San Gervasio».

Porque, amigos míos, es el sueño de todo árbitro, el sueño del jugador, aquella hazaña que después de hacerla alrededor de una mesa, acabada la sesión, uno se despierta como de un sueño.

Pero no, estoy diciéndoos que sólo leáis unos capítulos. No. Los Tres Mosqueteros no sólo consisten en unas pocas heroicidades. La novela de Dumas es el cóctel perfecto de intriga, amores, acción, osadías y amistad.

Si queréis saber cómo se construye un personaje, leed Los Tres Mosqueteros (incluso hay un capítulo dedicado —oh, rareza en la época— a la psicología de cada uno). Si queréis saber cómo se comportan en la vida, y su coherencia psicológica, leed Los Tres Mosqueteros. Y —aunque incidental en la novela, es inevitable para todos—, si queréis saber cómo organizar un buen combate, leedlo también. Los episodios de Jussac, Bernajoux, De Wardes y el de San Gervasio, aún escasos, valen un imperio. Quizá no sea una recomendación «a la moda», pero si queréis jugar o arbitrar bien, leed Los Tres Mosqueteros. No hay mejor novela que recomendar para los jugadores de rol.

Por ahora, ya está bien, de modo que hasta luego.

Hasta luego, por dos. Primero, porque nos volveremos a encontrar en esta columna en el próximo número, y segundo, porque quizá podamos ver a Athos, Aramis, Artagnan, Porthos, Rochefort, en la misma... Tal vez veinte años después.

—Lluís Salvador

«Los Ojos del Sobremundo» es el segundo volumen de la tetralogía «La Tierra Moribunda», y el primero del subciclo dedicado a Cugel. La lectura del primero y los posteriores volúmenes no es necesaria para el disfrute del libro, aunque se recomienda. Así como la de todas las obras de Vance, por otra parte.

J AQUE MATE



Mirando en la estantería de las novedades, nos hemos asustado de verla tan llena. Dios mío, ¿cuándo tendremos tiempo para jugar todo eso? Por si acaso, os dejamos en la docta compañía de nuestro estimado colaborador, que os explicará con pelos y señales por dónde van los tiros este mes. ¡Cheers!

VAMPIRO

Original: **White Wolf**

Traducción: **Diseños Orbitales**

Salida al mercado: febrero 1993

Bien, ya tenemos con nosotros el componente que nos faltaba en esta moda «vampírica» que nos muerde. Aunque el juego original no es nuevo (data de 1991), Diseños Orbitales ha sabido aprovechar el momento oportuno para sacar este producto.

Quizás alguno de vosotros no haya visto el Drácula de Coppola (cosa imperdonable), pero yo sí, y puedo decir que tanto la película como el juego me han dejado maravillado, por la manera de tratar el tema vampírico: puede que sea la aproximación más realista posible y con más detalles, que rompe con nuestros esquemas sobre esta raza de personajes, creada a través de los innumerables filmes que se han hecho hasta ahora.

Vampire no es un producto fácil, ya que como bien explica en sus páginas, intenta ser un juego de carácter narrativo. Este hecho hace que los másters tengan que hacer acopio de una gran dosis de imaginación y realismo en las partidas. En **Vampire** no se juega con personajes humanos, ni con bestiales fieras que chupan sangre a toda persona que se les ponga a tiro, no. **Vampire** es un juego donde encarnáis el rol de un señor de la noche, un vampiro, que intenta no ser descubierto y que lucha por su supervivencia. O sea, la Mascarada.

Este es el subtítulo del juego, y se basa en el hecho de intentar pasar desapercibido por la sociedad humana, para así minimizar los rumores que sobre «monstruos» y otros personajes «infernales» se expanden entre los hombres, y empiece la caza y exterminio de estas razas.

El **background** del juego está tratado de una forma muy real, aspecto que consigue que veas a los vampiros como una especie nada fantástica, y sí muy «humana». Realmente es interesante leerse aunque no tengáis la intención de jugar.

El sistema de juego es de lo más sencillo, ya que gira alrededor de tiradas con dados de seis caras. Lo que, por otro lado, facilita el manejo de la hoja de personaje, que también es muy sencilla, aunque completa. Cada personaje vampiro posee un concepto de personaje, que determina quién eres, a qué clan perteneces (hay ocho clanes diferentes, y algunos de carácter radicalmente distinto, desde Nosferatu hasta los Caitif, sin clan), y otros rasgos de tu historia. Apartir de aquí, y dependiendo de qué tipo de vampiro eres, se determinan los Atributos (físicos, sociales y mentales), las Habilidades (talentos, técnicas y conocimientos) y las ventajas que serán determinadas posteriormente. Los aspectos más importantes dentro de la hoja de personaje son la Humanidad (puntos que perderás por acciones poco racionales: es importante ser lo más humano posible, os lo aseguro), Fuerza de Voluntad (puntos que te permiten realizar acciones más o menos arriesgadas) y Reserva de Sangre (son puntos de energía). Estos son los aspectos generales de la hoja de personaje de **Vampire**, aunque hay otras anotaciones. La manera de rellenar estos atributos es sencilla, ya que sólo se deben anotar los puntos que te da tu personaje inicialmente, y ampliarlo posteriormen-

te con unos puntos que indica la misma hoja de personaje a tu gusto. La cantidad de puntos que tengas en cada «atributo general», es el número de dados de seis que deberás usar para superar la acción. La mayoría de acciones vienen dadas por la suma de un Atributo más una habilidad.

Bien, ya hemos visto lo sencillo que es el sistema **Vampire**, pero entonces, ¿dónde está la parte complicada que he comentado anteriormente? Tan sólo en el juego de rol que los personajes deben llevar a cabo, debido a la particularidad de que cada acción que hagáis en la mesa de juego, o que comentéis, será contada como hecho real en el juego. El hecho de que **Vampire** sea un juego con mucha abundancia de información para los jugadores hace que el máster tenga que buscar información e intentar vivir lo máximo esas situaciones: un trabajo siempre divertido que cualquier máster no desechará nunca.

En definitiva, **Vampire** viene a ser el grano de arena que nos faltaba en el campo de opciones dentro del rol español, y creo que junto con algún buen material que está saliendo últimamente, será el perfecto relevo de nuestro tan apreciado y quemado «rol clásico».

Sólo cabe destacar que junto con **Vampire** ya están en el mercado la pantalla de juego (Pantalla del Narrador), y que próximamente habrá dos aventuras.

RAGNAROK

Original: **Ludotecnia**

Salida al mercado:

febrero/marzo 1993

Se nos presenta un nuevo producto bajo el sello de **Ludotecnia**, autores de **Mutantes en la sombra**, título que llenó de sorpresa nuestra estantería dedicada al rol. Primero me llegó la propaganda, y sólo por ella ya prometía una buena marca de fabricación (sinceramente, creo que los chicos de

Ludotecnia se merecen un reconocimiento por su labor artística en todos, absolutamente todos, sus trabajos. Otra cosa será el contenido, aunque mi misión no es tan sólo crítica y prefiero explicar el juego y dejar toda subjetividad en vuestras manos).

Aunque por el nombre ya podía pensar de qué se trataba, esperé a saber más sobre él para juzgar.

¿Qué tienen en común **Chill**, **Mutantes en la Sombra** y **La Llamada de Cthulhu**, tres juegos en sí buenos y distantes? Pues bien, tienen en común **Ragnarok**, aunque este aspecto no le resta nada de valor al juego ni a sus autores. Actualmente, hay pocos temas que, de una manera u otra, no se hayan hablado ni «roleado» y si las bases sobre las que se crea un juego son buenas, adelante y morcilla para el que no le guste.

¿Por qué estos tres juegos? **Ragnarok** se basa en el hecho de que sus jugadores son investigadores dentro de una sociedad para la lucha contra los feos monstruos que vinieron de fuera, para someternos y destruirnos. En estas tres líneas desvelamos **Ragnarok**, pero también hemos visto puntos de unión entre él y sus tres parientes cercanos. (**Chill**, **Mutantes** y **Cthulhu**).

El **background**, aunque muy extenso (y es de agradecer, para los másters que necesiten información sobre el tema), es interesante y es mejor leerse un par de veces (sólo son unas 180 páginas), tal y como recomiendan sus autores. De ahí se infiere que la misión de los «malos» es parecida (salvando algunas distancias e ideas muy nuevas) a **Cthulhu**: los buenos se agrupan bajo una sociedad que los contrata, como el caso de **Mutantes**, y la ambientación general es similar a la del **Chill**. Con esto no quiero desmejorar el producto, ya que no se lo merece: aquí siempre hemos pensado que dos juegos pueden dar cabida al mismo material y jugarse de ma-

nera bien distinta.

El sistema de hoja de personaje es como el de **Mutantes**, y creo que es un buen detalle, ya que de esta manera *Ludotecnia* consigue crear su escuela de trabajo... Aunque hay matices perfeccionados en la hoja de personaje, para poder pulirla poco a poco. Este aspecto puede ser también incómodo, quizá para personas no familiarizadas con **Mutantes**, pero tranquilos: a partir de aquí ya os aviso que **Ragnarok** no es un producto de «Cinco minutos Maggi»: por su temática y contenido, es un poco complejo.

Ragnarok tiene algunos detalles interesantes, como la manera de trabajar la magia: no le da una importancia capital. Como ellos mismos dicen, es un arma más a utilizar en momentos determinados. El bestiario no es muy extenso, pero de mucha calidad. Y lo más importante, los autores del juego dan la facilidad de recrear el juego en distintas situaciones, tanto de localización como ambiental.

Esperemos, pues que, con este segundo título en el mercado, *Ludotecnia* empiece a plantearse el ser una nueva opción dentro del mundo del rol, ya que calidad, al menos, no le falta.

TIEMPO DE DRAGON

Original: Time of the Dragon. TSR

Traducción: Domingo Santos, para Ediciones Zinco.

Salida al mercado: marzo 1993

La verdad es que no sabría cómo clasificar esta nueva ampliación que TSR y Zinco nos traen sobre el universo de Krynn (y digo universo, porque el decir «mundo» ya es poco, después de esta caja) y **Dragonlance**. Suponemos que va a suscitar la ira de algunos, y la sorpresa (agradable) de otros.

Pero empecemos por el principio.

Tiempo de Dragón nos lleva al mundo de Taladas, parajes totalmente desconocidos, y denominación que tiene los mundos lejanos dentro de Krynn. Al igual que en su momento se hizo con **Forgotten Realms**, Taladas, está lleno de nuevas criaturas, nuevas civilizaciones, e incluso nuevos dioses (difícil de creer, pero cierto)... aunque sólo sean tres. Los personajes que hasta hasta ahora tenían cabida dentro de cualquier lugar en Ansalon (tierra conocida

de Krynn), tienen, en Taladas, otra forma de verse, y no es fácil mantener al mismo personaje dentro de este nuevo mundo.

En Taladas ni los personajes corrientes (humanos, elfos, enanos, kenders, etcétera) tienen la misma situación. Los kenders, por poner un ejemplo, no son santo de la devoción de nadie en Taladas, y son pocos los que llegan desde Ansalon. A la vez, **Tiempo de Dragón** incluye una serie de nuevos personajes jugadores (sí, jugadores), material que consigue enriquecer las posibilidades de conflictos entre jugadores (asunto destacable, y creo que muy apetecible para el director de juego). Los bakali -hombres lagarto-, los gnomoi y los minoi (los dos tipos de gnomos que conviven en Taladas), los minotauros (son de naturaleza neutral, notable, ¿verdad?), y alguno más integran estas nuevas razas de PJ. Creo que de todas ellas se ha de destacar a los gnomoi, puesto que son los que aportan la parte más interesante y divertida de Taladas. Son los gnomos inventores de innumerables máquinas, y ya oímos hablar de ellos en **Wondrous Inventions** (sí no me falla la memoria), donde se exponían los más puros despilfarros de inteligencia gnómica en insensatos inventos, inútiles en su gran mayoría.

Taladas es tan diferente al resto de Krynn, que incluso la Guerra de la Lanza no les ha afectado más que de manera indirecta y lejana.

Por lo que he comentado hasta ahora, podéis sacar vuestras conclusiones, pero la verdad es que es difícil. Por un lado, **Tiempo de Dragón** es un material nuevo y fresco para las personas que quieran romper la monotonía de juego de Ansalon. Pero bien es cierto que dentro de la caja, **Tiempo de Dragón** cuenta con un material, como son los dibujos o fichas, que están más próximos a los mundos de Julio Verne o los mongoles que a la **Dragonlance**. Esto hará que los incondicionales y «conservadores» de la saga no acepten este material como lógico en la trayectoria de sus jugadores y de sus partidas.

Taladas sirve, pues, para romper moldes y eso es interesante.

En cuanto al material que viene en la caja, lleva el sello TSR, o sea: mapas a todo color del continente de Taladas y su ciudad principal,

Kristophan (en total cuatro planos); veinticuatro láminas en color con los dibujos de las nuevas razas (sorprendentes, ya veréis) y planos más detallados sobre la capital, así como de los inventos más interesantes marca Gnomoi. También incluye dos libros, uno de cuarenta y ocho hojas con una introducción al mundo de Taladas (¿nuevos monstruos?, y las modificaciones ya creadas en los personajes, para añadir a vuestras hojas de idem. El otro libro es la *Gula del Viajero en Taladas*, donde se expone todo el trasfondo detallado del nuevo mundo.

Podéis opinar a vuestro gusto, una vez leído este material, y entonces podréis apuntaros al grupo A o B: A de anti-ampliaciones exageradas e irreales de **Dragonlance**, o B de *Bien por TSR*: cada día nos trae un material nuevo y alucinante para engrosar nuestra imaginación.

RECORTES

En esta sección me gustaría destacar algún material que es novedad, y que bien merece ser comentado aunque aún no haya llegado a nuestras manos.

TOMO DE MAGIA

Original: Tome of Magic. TSR

Traducción: Ediciones Zinco

Salida al mercado: marzo 93

¡¡Atención!! Magos, maguetes y aprendices de prestidigitador (de AD&D, claro está). Este es el libro que esperabais con ansia. En sus viejas páginas podréis encontrar nuevos y más potentes hechizos que os faltaban en vuestras bolsas de viaje. Con esta ampliación, podréis ampliar vuestra esfera de nigromante, y a la vez os dará la posibilidad de conseguir nuevos hechizos (y más poderosos) para niveles bajos. También podréis encontrar nuevo material para el mago como, la Esfera de Numerología. Con esto y unas cartas de mago, que esperemos que pronto salgan al mercado español, no hay conjuro que se le resista a nuestro «Merlín» más «encantador».

FARWEST

Original: A+D Editores (Madrid)

Salida al mercado: marzo 1993

Realmente, el mes de marzo puede ser grabado con letras doradas dentro del panorama del rol espa-

ñol.

Aunque de este producto hablaremos más extensamente en el próximo número, he aquí una pequeña referencia de este nuevo y original juego de rol, donde Gregory Peck, Steve McQueen o Sergio Leone, podrían haber practicado su puntería antes de enfrentarse al «malo de la película».

Pocas incursiones han hecho las empresas de todo el planeta para con el Lejano Oeste (**Gunslinger**, el máspreciado quizá). Pero, mira por donde, aquí sí que lo tenemos.

No está mal, aunque esto es lo malo de no tener muchas diferencias (al revés que **Ragnarok**), donde apoyarse. La información de base es interesante, aunque poco nos aporta de nuevo, ya que poco se puede inventar sobre el tema. La parte más importante es pues la técnica (hoja de personaje, sistema de «duelo», etcétera), y ahí es donde creo que los autores deberán trabajar posteriormente algunos rasgos poco definidos del juego. No obstante, me gustaría hablar más de él, y eso será en un número posterior de nuestra revista.

ROLEMASTER

Original: Iron Crown Enterprises (I.C.E.)

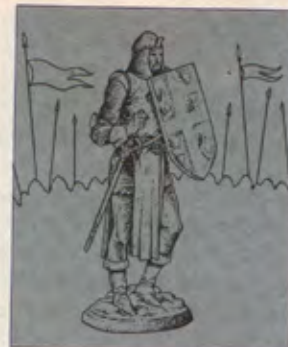
Traducción: Joc Internacional

Salida al mercado: Previsto en marzo 1993.

¡Por fin, milagro!, exclamaréis todos los acérrimos de MERP (**Señor de los Anillos**) y es la pura verdad. Han pasado casi dos años desde que se esperaba que alguien lo hiciese (Joc Internacional u otro), y al fin nuestras plegarias han sido escuchadas. Aún no tengo la versión en castellano en mis manos, pero conozco de sobra la versión inglesa, y si los caballeros responsables de la traducción y maquetación no la «pifian», tendremos delante nuestro uno de los mejores productos de ICE, de lo medieval-fantástico y del mundo del rol. Complicado y largo donde los haya, **Rolemaster** tiene batidos casi todos los récords de tablas, armas y hechizos en el mercado rolero, y eso es mucho trabajo. Veremos, pues...

Alex Miquel

CON PIES DE PLOMO



DRAGON MAGAZINE FIGURAS

Tal y como ha evolucionado en el mercado español el fantástico mundo del rol, es difícil imaginar una partida sin esas pequeñas representaciones en metal de nuestros héroes particulares.

LA ULTIMA ALIANZA
(REF. M269-M278)
***** Escultores: Tom Wilkinson, Dan Kelleher y Chris Tubb

En estos momentos podemos decir, sin temor a equivocarnos, que esta serie es lo mejor que hay en el mercado de las miniaturas

cionadas armaduras de placas de la época, pero sin ningún tipo de emblema, dada su condición de exiliado, y una gran capa. Isildur, el primer portador del Anillo, hijo mayor de Elendil, lleva una cota de malla y peto donde se encuentra la estrella plateada de los Numenoreanos. El diseño del casco representa el distintivo Karma, y fue muy utilizado posteriormente en gran parte de la Tierra Media. Anarion, su hermano, también incluido en esta última serie, condujo las tropas en el asedio a Osgilaith, lleva una ligera cota de malla que le cubre hasta la cabeza y en el peto lleva la insignia de los fieles Numenoreanos, las cuatro estrellas. La central representa las tierras bajas y las tres superiores los reinos de Numenor, Gondor y Arnor. También se encuentran, en-

co de éstas. Para dar más variedad de color, a las armas y algunos ribetes de las armaduras y adornos, se les aplica el color plata directamente.

LEADING EDGE GAMES
Distribuidor: No consta
Serie: Bram Stoker's Dracula
51100 LOST SOUL IN LONDON 51101 CASTLE DRACULA
*** 1/2 Escultor: Bob Ridolfi

Esta joven empresa empezó a ser conocida hace un par de años a raíz de la edición del juego de tablero de ALIENS, una expansión a las reglas y un par de cajas de miniaturas de aliens en 25 mm. Estas primeras cajas no tenían una mínima calidad deseable, sobre todo en las cajas de marines, pero con el tiempo, Bob Ridolfi ha ido



Lógicamente, estamos hablando de las miniaturas de plomo como complemento al juego de rol y wargames, aunque también existe un amplio número de personas que simplemente las colecciona. Lo que está claro es que tanto jugador como coleccionista nunca podrán «fardar» de sus miniaturas si no las pintan, y aunque para hacerlo no hay que ser ningún Miguel Ángel, sí hay que hacer una buena elección a la hora de adquirirlas. Una figura que no te guste, nunca te quedará bien pintada: siempre le encontrarás alguna pega. Esta sección de la revista intentará humildemente reseñar las mejores novedades de todas las compañías (que son muchas) que van apareciendo en el mercado español y que cada vez más está a la par del resto de países. Así que, ¡adelante!

ULTIMAS NOVEDADES

PRINCE AUGUST
Distribuidor: Juegos Sin Fronteras S.A.
Serie: MITHRIL MINIATURES.

de plomo, tanto por su fino acabado como por su presentación (es la única casa que dota a sus figuras de una doble capa de imprimación). Todas ellas representan fielmente los personajes ideados por J. R. R. Tolkien para la Tierra Media y son muy apreciadas tanto por los incondicionales seguidores de su obra como por los jugadores de rol. Hay que destacar también que aunque entran dentro de las escalas utilizadas para miniaturas de fantasía (normalmente 25 o 28 mm, también denominado 25 mm expandido), lo cierto es que éstas tienen una altura de 32 mm. En estas últimas referencias podemos encontrar los personajes más importantes de *La Última Alianza*, una gran coalición entre Numenoreanos y Elfos al final de la Segunda Edad de la Tierra Media. Entre ellos Gil-galad, el último rey supremo de los elfos, montado en un altivo corcel. La mano derecha sujeta la legendaria lanza Aeglos, mientras que la izquierda descansa sobre la cadera. Lleva una de las más perfec-



tre otros, a Elendil el Alto (sentado), Elrond montado como heraldo de Gil-galad, Oropher, el Rey Elfo, armado con una lanza ligera y una espada corta, y a Círdan de Gorgoroth, con una armadura muy detallada y una impresionante espada Noldo de dos manos. La mejor guía a la hora de pintarlas, es acudir a las descripciones de los libros, pero como la mayoría llevan armaduras, con una capa de negro y un pincel seco de color «cota de malla» conseguimos el tono característi-

mejorando su estilo hasta llegar a lo que nos ocupa ahora, un complemento al juego de tablero de *Dracula*. Aunque difíciles de encontrar, a no ser en tiendas muy especializadas, merece la pena su búsqueda. Generalmente contienen ocho figuras, y merece destacar el gran parecido con los personajes de la película, tanto en su fisonomía como en los detalles de la ropa, cosa que se agradece. En la primera caja, *Lost Soul In London*, encontramos a Drácula en tres formas dife-



rentes: como *Gentleman*, con sombrero de copa y bastón en el más típico estilo de la época; con la misma ropa en posición de ataque, enseñando los colmillos, y otra transformado en licántropo. Además también se encuentran el Dr. Seward, Lucy, Mina, su compañero Harker y el infatigable cazador de vampiros Dr. Van Helsing con crucifijo y biblia en las manos.

Siguiendo el mismo estilo, la segunda caja, *Castle Dracula*, contiene un Drácula con la armadura de placas que llevaba durante las cruzadas, uno como viejo del castillo y otra en forma de murciélago. Además de un ataúd, encontraréis a Quincey el tejano, a Holmwood, a Elizabeth y al esquizofrénico devorador de insectos Renfield, en camisa de fuerza. Seguramente, cuando estéis leyendo estas líneas se encuentre en las tiendas una tercera caja con las tres novias de Drácula, Lucy vampirizada y otros personajes de la película, como los seguidores de Drácula. A la hora de pintar estas figuras lo más práctico es tener la película en vídeo, pero también son de mucha ayuda las ilustraciones a color que siempre acompañan a las cajas.

GRENADIER MODELS INC.
Distribuidor: Juegos Sin Fronteras S.A.
Series: Varias
AVENTUREROS DE DUNGEONS (REF. 4101-4111)
*** 1/2 Escultor: Mark Copplestone

Copplestone ha sido el fichaje del año de esta compañía: la velocidad con que saca nuevas figuras este muchacho es increíble. Dedicado por completo a la fantasía (de momento), su espe-

cialidad son los humanos, como caballeros en armaduras al estilo Excalibur, o como el célebre personaje de cómic el Mercenario. Los guerreros bárbaros tienen un ligero parecido con cierto cimeriano por todos conocido, y las guerreras por su parte están bien proporcionadas y tienen lo que hay que tener (un par de tetas...). En esta serie podréis encontrar todo tipo de humanos a 28 mm, como caballeros, bárbaros, bardos, magos, ladrones y guerreras, equipados todos ellos con lo imprescindible para aventurarse en un «dungeon». El caballero lleva una cota de malla con un jubón por encima, una bolsa de cuero, botas altas y como armas, una espada larga y un escudo con un león como emblema. El maestro bardo, todo él musculoso, lleva el correspondiente laúd a la espalda, armadura de cuero muy detallada, un cinto donde lleva una daga, una bolsa pequeña y como arma un mandoble. De todas estas figuras hay que destacar la gran movilidad y soltura que el maestro Copplestone les da, pues hasta ahora estábamos acostumbrados a ver figuras planas con poco movimiento y la mayoría de las veces, con los brazos muy pegados al cuerpo, lo que impedía ver todos los detalles de la figura.

PESADILLAS (REF. 601-618)
**** Escultor: Varios

Ahora que está de moda nuevamente el terror gótico, Grenadier contraataca con esta nueva serie donde se reedita lo mejorcito de una serie anterior ya descatalogada (*Call Of Cthulhu*) junto con nuevos modelos. Bajo la referencia 601 (Intrépidos Detectives) encontramos al Dr. Van Helsing, Holmes y

Watson, que han pasado de 25 mm con los que salieron anteriormente, a 28 mm para estar más acorde con los tiempos modernos, donde se exigen figuras más grandes. En la referencia 603 (Viles Villanos) tenemos a un misterioso personaje, al Halcon Maltés y el inconfundible Fu Manchú. Entre todas son destacables los Vampiros Viciosos (Ref. 606) donde encontramos al primer vampiro famoso, Nosferatu, al Conde Drácula y su concubina. Los Cazadores de Vampiros (Ref. 609) en plena faena, con estacas, crucifijos y agua bendita. Y, cómo no, zombies, ghoulis, profundos y unos divertidísimos Cietíficos Locos (Ref. 618).

CYBERPUNK 3006
Edgerunnes

En esta segunda caja de diez figuras de 25 mm para el juego de rol *Cyberpunk* o para cualquier otro juego futurista postnuclear donde predominen las bandas callejeras con implantes biomecánicos, cazadores de mutantes, o espías industriales conectados a redes virtuales. Podemos observar que se ha mejorado bastante la calidad de éstas, y que la mayoría son utilizables, especialmente una vez pintadas. A destacar el Enmascarado, con gabardina y sendas pistolas, el divertido y paranoico asesino «acid», y el luchador callejero con garras biomecánicas y hombrecas.

En muchas de estas figuras, así como en otras que hemos comentado, predomina el color carne que para mucha gente es el más difícil de conseguir. Tranquilos, el secreto es conseguir un buen color carne: yo utilizo el carne morena de *Miniature Paints* que doy como

base a todo lo que es piel. Luego realizo un lavado con marrón cuero para marcar todas las zonas más oscuras (pliegues, comisuras, arrugas y para marcar musculatura), y para terminar un suave pincel seco de carne pálida por aquellas zonas que más me interese para resaltar los reflejos o luces de la figura, así como algunos detalles.

Bueno, esto ha sido todo por el momento y espero que en el próximo número, vuestra colección de minia-



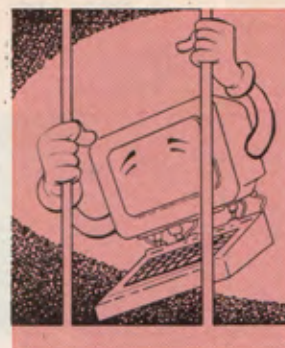
turas haya aumentado considerablemente... O por lo menos que paséis un buen rato pintando las que ya tenéis.

—Angel Carrillo



VALORACION
* POBRE
** REGULAR
*** BUENO
**** MUY BUENO
***** EXCELENTE

BYTES Y MAZMORRAS



¿LA VIDEOCONSOLA MATO A LA ESTRELLA DEL COMPATIBLE?

En los últimos dos años, la que suscribe estas líneas se ha dado cuenta de que dos cosas, relacionadas con la comercialización del byte, han crecido como la espuma. Una, que no sorprenderá a nadie, es el uso de las consolas de videojuegos entre los usuarios jóvenes y no tan jóvenes, que ha tenido un auge verdaderamente masivo. Y la otra, que no me parece que tenga mucho que ver con la anterior, es la proliferación de etiquetas que rezan «Juego de rol» en las portadas, que esconden el alimento favorito de nuestro nuevo animal de compañía.

El despegue de esos cacharritos de 16 bits, basados en un chip Motorola, ha superado las previsiones más optimistas. Son accesibles a casi todos los bolsillos (aún me duelen las casi 70.000 pesetas que me costó mi Spectrum allá por el 83, si las comparo con las 9.000 escasas que vale una NES), y la variedad de programas que pueden funcionar en ellos ha superado ya número finito. ¿Genial, no?

Y, naturalmente, las mentes pensantes que andan detrás del invento se dieron cuenta casi al instante que no sólo de tiros, puñetazos, carreras, caídas y bombazos vive el jugador electrónico, e intentaron fijarse en a qué jugaban los chavales fuera de los salones deportivos. Como es natural, se encontraron con el juego de rol. ¿O fueron los fanáticos del rol los que empezaron la conquista del microprocesador?

Pasados históricos aparte, lo que hoy casi llega a mosquear es tanto gato con orejas de liebre en cartulina y cola de borla de algodón. El que se crean que somos tontos, vamos, y aún resulta peor que, con el reclamo de marras, todos piquemos como pardillos.

El verdadero juego de rol se juega en compañía de otras personas, sentados a una mesa, con dados, libros de reglas,

lápices y papeles... y echando mano de eso que habitualmente se utiliza tan poco y se llama «imaginación». Todo lo demás, o es añadido, o puede enriquecerlo, pero nunca llega a ser un sustitutivo salvo circunstancias extremas.

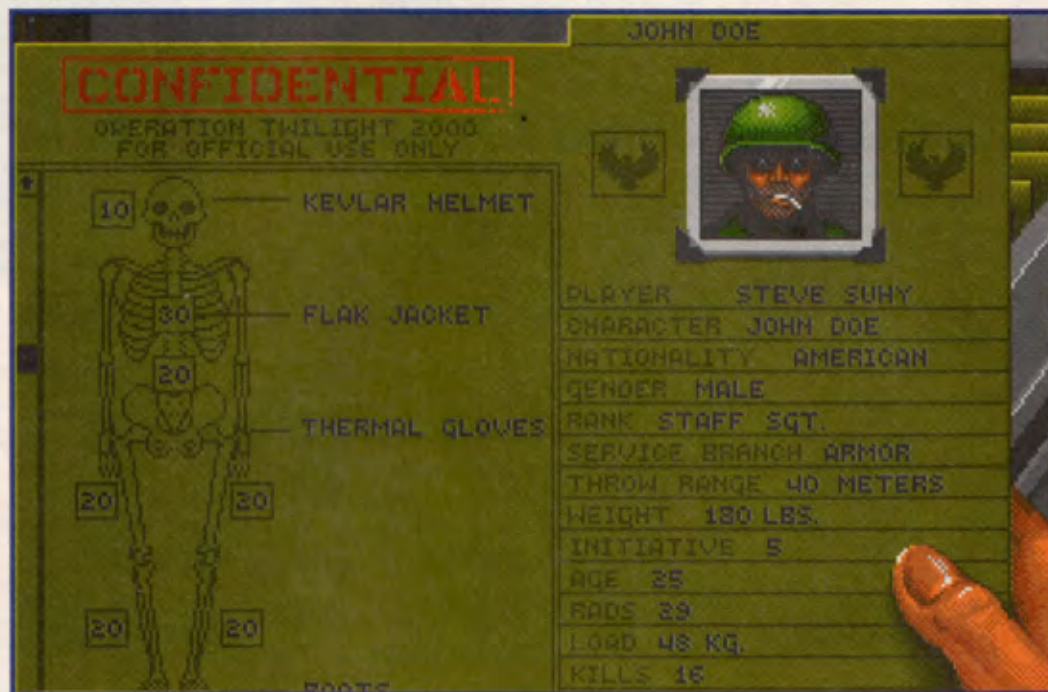
Y todo esto, ¿a santo de qué viene?, os estaréis preguntando más de cuatro. Pues viene a que, a veces me entra la risa tonta ante ciertas cosas que se suelen ver por ahí en las tiendas, se leen en la prensa especializada o preguntan los

cas básicas no sirve para decir de un arcade de plataforma que es un juego de rol.

Ni tampoco es de recibo la manía recurrente que tienen algunos fabricantes de tomar y retomar como base de sus juegos la fantasía medieval. A nadie se le ocurriría decir que el *Golden Axe I y II*, el *Rastan Saga* o el *Shadow of the Beast II* (por citar algunos clásicos) son JdR, sólo porque su personaje principal es un típico tóxico bárbaro armado de espada o hacha. Cosas como *Dragon*

Hasta el mísero Spectrum disponía de JdR en cinta, y el Amstrad CPC dispone de una amplia selección de juegos: *Bloodwych* sigue siendo de los mejores. Aunque sólo un PC o un Amiga ofrecen la suficiente «chicha» como para atraer a un verdadero jugador de rol.

Como apuntaba antes (y mi marido se encarga de recordármelo cada vez que arranca su flamante PC nuevo), hay que aprender a separar la paja del grano y ver más allá de donde la publicidad quiere que fije-



usuarios despistadillos. Y es que, digámoslo de una vez, la consola de videojuegos no es el soporte más adecuado para un JdR electrónico, aunque haya algún cartucho que dé la impresión de estar en el ajo.

La verdad, *Phantasy Star III* es la excepción, y no la norma, en un mercado saturado de «shoot'em ups», «coin ops» y otros anglicismos al uso. *Gargoyle Quest* para GameBoy, de Capcom, es un buen ejemplo de ello. Que el único personaje que puedes controlar tenga cuatro acciones posibles en un menú y tres característi-

Crystal, para Game Gear, o *Mystic Defender*, para Megadrive/Genesis, pueden ser muy entretenidas, pero solo mimetizan, muy de lejos, lo que es y comprende un verdadero JdR, arropándolo en esa filosofía consolera de «todos contra uno —el jugador— y uno contra todos».

Así que si te gusta el tema en demasía... o, por desgracia para ti, no tienes compañeros con quien jugar a un auténtico JdR, no te queda más remedio que embarcarte en las letras o plazos necesarios para adquirir un ordenador. El que sea.

mos la vista. No todo lo que reluce son posibles puntos de experiencia, y el que se conozca a fondo un determinado tema no significa «a priori» que se pueda sentar cátedra en los demás.

En la pantalla pasa como en la mesa, y la fantasía heroica se lleva la parte del león en cuanto a aventuras informatizadas se refiere. Eso se nota: sólo tres años separan a *Bard's Tale II* de *Ultima Underworld*, pero los medios y la filosofía de diseño han cambiado horrores. Los modestos juegos CGA/EGA que apenas ocupan un diskette

TODO EL CINE EN SUS IMAGENES

COLECCION
PLANETA PROHIBIDO



Nº 1



Nº 2



Nº 3



Nº 4



Nº 5



Nº 6



Nº 7

Y EL JUEGO
DE ROL



Nº 14



CINE DE TERROR



Nº 8



Nº 9



Nº 10

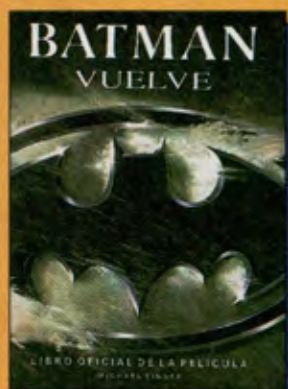
FUERA DE COLECCION



Nº 11



Nº 12



Nº 13

DESEO RECIBIR LOS
SIGUIENTES TITULOS:

Nº	Ptas.
☐ 1: DESAFIO TOTAL	375
☐ 2: REGRESO AL FUTURO	500
☐ 3: TORTUGAS NINJA normal	375
☐ 3: TORTUGAS NINJA lujo	725
☐ 4: TERMINATOR 2, EL DIA DEL JUICIO	375
☐ 5: TORTUGAS NINJA II normal	375
☐ 5: TORTUGAS NINJA II lujo	725
☐ 6: EFECTOS ESPECIALES	390
☐ 7: MAQUILLAJES	500
☐ 8: FREDDY HA MUERTO	425
☐ 9: DRACULA	475
☐ 10: GUIA DEL CINE DE TERROR	500
☐ 11: EL PADRINO III. HISTORIA DE LA MAFIA	375
☐ 12: LOS SIMPSONS Y SUS AMIGOS DE LA TELE	375
☐ 13: BATMAN VUELVE	975
☐ 14: GUIA DEL JUEGO DE ROL	400

ABONARE SU IMPORTE POR:

- ☐ Giro postal
☐ Talón bancario
☐ Contra reembolso
- Gastos de envío: 200 Ptas.

Nombre y apellidos.....
 Domicilio.....
 Población.....
 Provincia.....
 Cód. Postal.....
 Tel.....
 Edad.....

Enviar a EDICIONES ZINCO, S.A.
 Avda. de Roma, 157, 9º.
 08011 Barcelona (ESPAÑA)

BYTES Y MAZMORRAS

de 360 o 720 K (*Crystals of Arborea*, *Phantasie II*, *Telengard*, etcétera) han sido desplazados por los gráficos VGA, los muchos megas de espacio en el disco duro y el «más difícil todavía». *Ultima VI: The False Prophet*, de Origin, ya no es precisamente de nueva hornada, pero requiere unos 3 megas, un 286 y una buena tarjeta de sonido, para sacarle todo el jugo. Aún así, se esfuerza por funcionar en CGA y con un XT a 4.77 Mhz. Se trata de que el juego sea atractivo, que puedas controlar una partida con un grupo de varios personajes (cuatro suele ser la media) y que tu caza del tesoro sea divertida. Que no se sacrifique la jugabilidad por la espectacularidad, vamos. Evidentemente, hay quien no lo tiene tan claro.

Mi marido suele pontificar (eso le encanta), afirmando que, para que un JdR informático se considere como tal, debe cumplir una serie de requisitos mínimos: 1) Que deje bien claro que controlas un personaje, o varios. 2) Que éste posea varias características numéricas y cuantificables: fuerza, inteligencia, carisma, etcétera. 3) Que la máquina

establezca los resultados de los combates en base a esas características, y no según los golpes que hayas propinado al «boss» de fin de fase o lo rápido que te muevas. 4) Que haya un progreso lógico en ese personaje (bien mediante puntos de experiencia o aumento de las características), y no sólo una fría y abultada puntuación general. 5) Que haya muchos tantos por ciento (?). Eso nunca lo he entendido.

Suele acabar su perorata diciendo que el que salgan muchos conjuros, armas mágicas, orcos, pergaminos y cofres de madera también es un buen baremo. Yo le argumento lo antes expuesto, y ya tenemos discusión, hasta la hora de la cena. Pone como ejemplo productos tan dignos como *Eye of the Beholder I y II*, deSSI, licencia oficial de *Advanced Dungeons & Dragons* y que ya llegan a España en castellano. Eso es jugar con un as en la manga: TSR no permitiría que se hiciera cualquier cosa con sus productos, y SSI siempre se ha caracterizado por la calidad de sus programas, desde su primer *Phantasie*. Además, sabe igual que yo que

ya se ha anunciado *Eye of the Beholder III*, que promete dejar en mantillas a su antecesor, y eso que el II ya era bueno...

Le dejo que siga. Sé que el sábado quiere ir a comprarse el *Legends of Valour*, que tiene buena pinta. Para chinchar, le digo que la rutina de gráficos se parece «demasiado» a la del *Wolfenstein 3D* y no me hace ni caso. Me habla de *Shadowlands* de Domark (demasiado arcade para mi gusto), del *Elvira* de Horrorsoft, de *Ishar 2*, de Silmarils. Me pregunta si los gráficos son mejores, y yo le enseño la demo. Se ofrece para fregar los platos de la cena. Algo es algo.

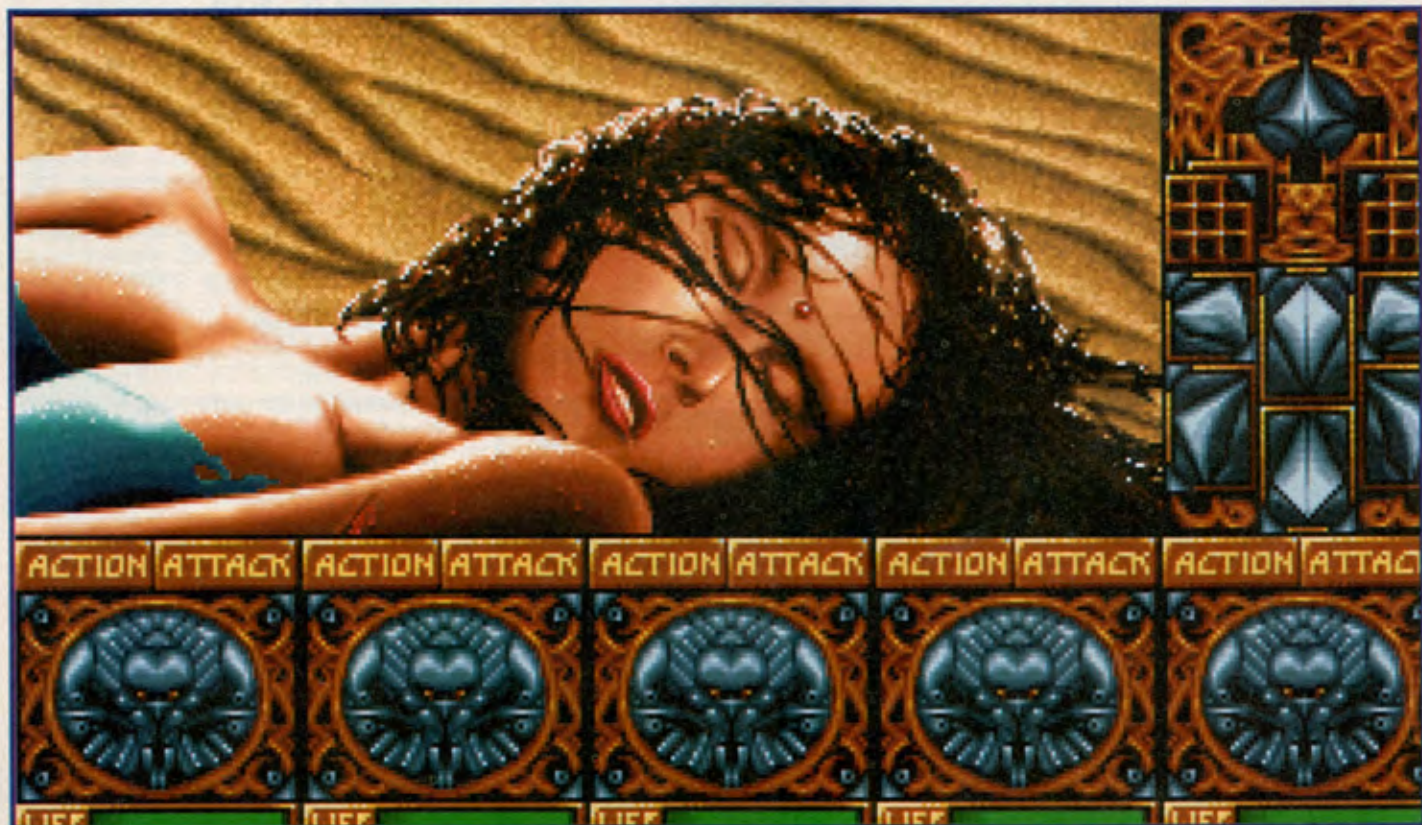
Tras el postre contraataco con mi versión particular de la espada Stormbringer: «Y si no es de fantasía medieval, ¿es rol?» Puede serlo: *Elvira* y *Elvira II*. *Jaws of Cerberus* entran mejor dentro de la categoría de horror gótico, al igual que *Waxworks*, también de Horrorsoft y recién salido del horno. Sé que se basa en una película casi de culto, pero por la pinta tan cafre y sangrienta que tiene el juego, no creo que me gustase mucho verla. El se lo pasa en grande. A la ciencia ficción tampoco le va nada mal, sobre todo cuando GDW decidió sacar versiones informáticas de sus éxitos más sonados.

Space 1889 es más bien tirando a flojito, pero *Megatraveller II: Quest for the Ancients* está llamado a ser todo un bombazo. Con *Traveller*, ya se sabe... Y ya no hablemos de *Twilight 2000*, extraído directamente del juego de rol del mismo nombre, y con uno de los sistemas de competencias más completos que se haya visto nunca en un ordenador. La ventaja con estos títulos es que también los puedes jugar en la mesa con los amigos, pues fueron libro de reglas, antes que disco de alta densidad.

Queda, pues, demostrado que la videocónsola no pudo con la estrella del compatible, y una nueva cuestión salta al cuadrilátero. ¿Se seguirán concediendo licencias para la explotación, en ordenadores, de JdR consagrados? Si es así, me fastidia la crisis de ideas, pero me alegra la infinidad de posibilidades. Infogrames había prometido una aventura licenciada de *La llamada de Cthulhu* titulada *Shadow of The Comet*, de pinta bastante parecida a *Eternam*. Tras el éxito de *Alone in the Dark*, consuela el saber que también se puede contar con Lovecraft.

Queridos míos, si el tiempo, la autoridad y mi marido no lo impiden, continuaremos en el próximo número de esta ya nuestra revista.

—Laura Balestra





TENEMOS MIL «HISTORIAS»
QUE COMPARTIR...

ROL
3 ediciones
zinco



ENTRA CON NOSOTROS EN LOS UNIVERSOS DE:

Advanced Dungeons & Dragons
2ª Versión



Hay pocos momentos, en una partida, tan gratificantes como ese en el que, nervioso, agitas los dados, casi al final del módulo. Sólo el malo maloso oficial se interpone ante el tesoro, la princesa, el Grial, la amnistía fiscal o lo que toque en esa aventura. Todo el grupo ha trabajado duro y ha perdido a alguno de sus miembros en la partida, para llegar ese instante mágico que decide la victoria o la derrota. Atrás quedaron los primeros tanteos del terreno, los momentos de incertidumbre y las pequeñas trampas del máster. «Rojo delante», anuncias tirando las decenas. Tras unos pasitos de baile vacilante, el dado ofrece la cara marcada con el cero. El júbilo hace temblar la mesa, amenazando la colección de figuras de Pepe y la pirámide de latas de «Coca-Cola» vacías. Salta el dado de las unidades, y se planta en un caprichoso «7». El máster tuerce el ceño (otro PNJ de narices p'al arrastre) mientras el resto de los jugadores intercambian palmadas y apretones de manos. Es la «última tirada»... y no quieres ni pensar lo que hubiese ocurrido si en vez de un siete, hubiera sido otro cero.

Uno no puede pretender que esta última página de la revista despierte la misma emoción, pero movido por un inveterado optimismo, siempre puede intentarlo. Recoger un cabo suelto de aquí, una espada mágica tirada por allá, dos letras que un gnomio de la imprenta se

comió por despiste. Son muchas las cosas que pueden quedarse por el camino, en el laborioso trance que supone editar una revista, y la última tirada por Suerte puede intentar recuperarlas. Hoy, menos mal, estamos de inauguración, y tenemos la moqueta del «dungeon» limpia para recibir a las visitas... que esperamos sean muchas.

Lo habíamos soñado muchas veces, pero no nos habíamos atrevido a decirlo en voz alta, ¿verdad? El quiosco, a pesar de ser pequeño y estar al lado de casa, se nos antojaba un bastión inconquistable para una mísera revista de rol. Nos hacíamos siempre la misma pregunta: si las hay de viajes, de enología, de alta fidelidad y hasta de numismática, ¿por qué no de rol? Ah, amigos, eran tiempos en los que nadie hubiera dado un duro por nosotros, y en los que solo un par de editores se jugaban el tipo editando algún módulo. Hoy, por suerte, somos más los que hacemos peligrar nuestra integridad física. Y si la Aventura, con mayúsculas, que supone esta revista sale bien, creo que incluso podremos retirar la red, como hacen los mejores artistas de circo.

«Nuestro nombre es Legión, porque somos muchos», podría ser un buen lema para esta época casi dorada del rol en España, que empezó hace un par de años, y que esperamos que sólo acabe para dar paso a otra mejor. Toda generación

siempre empieza con un nacimiento, y nuestro retoño ha nacido en abril, mes de lluvias y de primavera. Se parece mucho a su papá y a su mamá, que viven allá en los Estados Unidos, pero aun así tiene un algo especial que no sabemos bien de quién ha heredado. No, de momento no hemos pensado en darle hermanitos, pero eso nunca se sabe seguro. Es Aries, y eso es signo de que será combativo, obstinado y que no cejará en la defensa de sus ideales. Me ha parecido oír algo así como «primerizo» entre la concurrencia...

Se dice que los jugadores de rol somos un poco supersticiosos, pero eso no es más que una invención del vulgo: al Dire no le costó apenas convencerme de que no era preciso encargar la carta astral de la revista, y me he conformado con consultar el tablero Ouija. El caso es que ya la tenemos aquí, y en el momento de cerrar la edición, no me lo creo ni yo mismo. No todo han sido momentos hermosos y alegrías sin cuento, que los monstruos errantes han hecho de las suyas. Pero pasados los nervios y metidos en el trabajo hasta las cejas, de lo malo uno acaba por olvidarse. La «última tirada» ha sido esta vez un «07», pero intentaremos mejorar en próximas ocasiones. Comienza pues el tiempo de los dragones... y los dungeons.

—Francisco José Campos

YA A LA VENTA
ANUARIO KAUFFMAN



Sólo existe una época aún más fascinante que el pasado y el futuro:
EL PRESENTE



LT - 1010
Mutantes
en la sombra



LT - 1030
Hijos de
Chernobyl

MUTANTES
en la Sombra

ES UN PRODUCTO DE



LT - 1040
Catálogo
Charlie 91



LT-1050
Semilla
de Acero

Reflexivo Jany Macario

**A la venta en tu librería, tienda especializada o directamente por correo en
LUDOTECNIA : Aptdo. Correos 1.028, 48080 Bilbao / Tfno. 94 416 04 58**

Advanced Dungeons & Dragons™

2ª Versión

U L T I M A S N O V E D A D E S



REF.: 109
2.500 Ptas.



REF.: 207
3.950 Ptas.



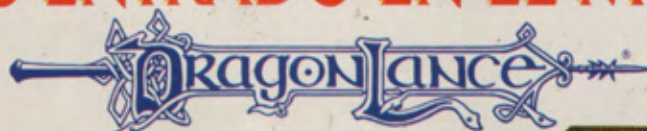
REF.: 111
3.500 Ptas.



REF.: 206
3.300 Ptas.

¡YA ESTAN A LA VENTA!

YA HEMOS ENTRADO EN EL MUNDO DE...



Ediciones Zinco



LA FUIE



ENITE



DE LA S



SALUD









